IGROVJE - VEDEŽ - ANALI - JAPANKA - TESTISI - RAPORT - NETKI - SLIKOSUK - OZNANILA - ČRKOŽER

Joker

253

avgust 2014 / 6,90 €



Cockta®
USTVARJENA DRUGAČNA





USTVARJENA
DRUGAČNA.
ZAME.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 253
avgust 2014
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti, Quattro, Šerlok
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Medtem, ko so se vrteli tiskarski stroji, se je v Nemčiji pričel Gamescom 2014, največja igričarska prireditev na tretjem kamnu od Sonca. 300 jurjev gejmerjev se je gužvalo po halah kolonjskega razstavišča, stalo v dvournih čakalnih vrstah za novi Call of Duty in se mastilo s klobasami na stojnicah. Kaj smo tam videli, slišali in sunili, pa septembra v taistem magazinu.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Športni komentatorji nek dogodek v mnogočem napravijo (ne)gledljiv, kar vedo povedati vsi tisti, ki si želijo, da bi se Andrej Stare enkrat zaboga že uspel do kraja odhkrati. Isto velja za pokrivanje tekmovanj v igrah, kar je bilo moč izkusiti prejšnji mesec ob The Internationalu 4. Čeprav je Dota 2 po definiciji začetnikom neprijazna igra z učno krivuljo oblike doverskih pečin, je zajetna gruča profesionalnih čebljavcev prireditev napravila prijudno tudi za tiste, ki ta špil poznajo le od daleč.

Niti sekunda prenosov, ki so se vili skorajda skozi dva tedna, ni ostala brez družbe mož in celo ene žene, ki so ti znali razločno in razumljivo povedati, zakaj je ta ali ona ekipa v nekem trenutku odpovedala. Letos je bil med drugim na voljo ločen kanal z dvema komentatorjema za čiste začetnike. To je bilo videti tako, da sta ti povedala, kaj točno napravi tisti urok z oranžnimi kroglami in zakaj neka druga kletev s frjolčnimi balončki proti njemu ne vžge. Proji so se medtem zgovarjali, ali bo petnajstodstotna prednost v zbiranju cekinov v osemnajsti minute bitke moštvo pognala v vsesplošni napad po spodnji stezi.

Nemalo ljudi se priduša, da Doto 2 in League of Legends raje gleda kot igra. Za to so zaslužni ravno profesionalni pomagači, ki morajo dogajanje na zaslonu vsaj približno osmisliti, nakar svoje storijo rafali ognjenih krogel in uživancija je tu. Kljub vsemu je bilo v enem elementu opazno, da laiki ob prenosih nikdar ne bodo uživali tako kot znalci: pri odbiranju herojev pred začetkom matcha. Medtem ko so gledalci v dvorani ob slehernem izbranem liku poskakovali po trepalnicah, so bili oni manj posvečeni doma bolj "lolkva?" Tu namreč pride do izraza metaigra, torej del špila, ki se dogaja med posameznimi boji in ki terja dosledno ter vseobsegajoče poznavanje junakov. Kako to približati priložnostnim gledalcem, je velika uganka, osebno se mi sploh ne zdi izvedljivo. Starcraft 2 je v tem pogledu prijaznejši, saj metaigre praktično nima.

Aggressor

PIČLI PODPORNIKI

Slika na naslovki je avtorska, delo hišne ilustratorke Tanje. Vsebina je za posvečene.

> **Policaji znajo povedati, da nepriklenjeno kolo v centru Ljubljane ne zdrži niti enega popoldneva. Čemu ne postavijo par zased in v kratkem času polovijo nepridipravov, jim odsekajo rok ter polomijo kolen? Na tak način bi rešili še kak drug primer, kajti organiziran kriminal zelo verjetno vključuje druge podtalne panoge. Z vabami so navsezadnje v Torontu dobili najslavnejšega odtujevalca Igorja Kenka, ki je imel na vesti nekaj tisoč dvokoles.**

"Netko mi je ukrao biciklu, jer ga nisam dobro vezo lancom," prepeva Bora iz Riblje čorbe o svoji biciklerski izkušnji. Žal lanac ni nikakršno jamstvo, kajti džankiji, čapci, cigoti in kar je še tatinske svojati sunejo celo vezano biciklo. Nekateri sicer mislijo, da so z orodjem opremljeni zmikavti urbane pripovedke in da se kaj takega njim ne more zgoditi. A možnost, da v mestu ostaneš brez kolesa, je znatna. Navadnež si sploh ne predstavlja, da za razrez ključavnice lopov ne potrebuje hidravličnih čeljusti. S tavelikimi kleščami za dvajset evrov večina verižic in objemk odpade hitreje, kot jih lastnik odklene. Mednožni poganjalci zato redno izginjajo z ulic pri belem dnevu, vse pogosteje pa takenako ponoči iz kolesarnic.

Pljunili so ga tudi meni, in to iz kleti, mamu jim! Kot vsak okradeni sem teden dni preklinjal zlo usodo in obžaloval nabavo jadne žabice. Ajd, da dobi nogice nezavarovano vozilce, prislonjeno na zid na kolodvoru, še razumeš. Ampak ko ti banda ob treh zjutraj hodi po bajti, me pa res zaskrbi za usrani svet, v katerem živimo. Odtlej molim k vsem starodavnim božanstvom, da prasca dobim in se nadenj spravim po srednjeveško. Tako upanje je seveda naivno, toda mar je jalovo vraževerje okrog vrnitve izginule imovine oziroma spravljanje bicikla v spalnico res edino, kar nam preostane? Je sledljivost takega objekta v današnjem času res znanstvenofantastična želja?

Škatlice za avtomobile, ki oddajajo svojo pozicijo, so široko dosegljive. Ne toliko zoper GTA, marveč z njimi delodajalci sledijo neslužbenemu pohajkovanju šoferjev. Ali možje nezvestim ženam. Obstajajo prav tako lokatorji proti izgubljanju hišnih ljubljenčkov in celo taki za dementne starostnike. Zdaj se naposled porajajo tudi bicikelne rešitve. Nekaj nišnih pripomočkov je že naprodaj, dočim sta najbolj zanimiva projekta, še v razvoju: bikespike in lock8. Bistvo obeh je enostavno: zadeva ima GPS-sprejemnik in je povezana v mobilno omrežje. Tako lahko lastnik kadarkoli preveri položaj kolesa, za nameček pa varovalo ob nepooblaščenem premikanju samo od sebe pošlje SMS. Ko bi le imel kaj takega nameščenega na svoji ljubi bičikleti!

No, resnici na ljubo bi bil kljub krvoželjnemu širokoustenju in zaobljubam o maščevanju precej v zadregi, ko bi dejansko lociral ukradeno imovino. Recimo sredi Fužin ali v Rakovi jelši. Karizma +3 in diploma iz besedičenja ne moreta parirati nunčakom, čakijam in sekiram. Zato se mi bolj dopade lock8, ki poleg kurative nudi preventivo. Za razliko od sicer cenejšega, toda zgolj oddajniškega bikespika je namreč sam po sebi izredno zajebana ključavnica z alarmom. Navsezadnje ti je v prvenstvenem interesu, da ti imovine sploh ne odtujijo. Škoda, da varovalo ne zna predrzneža elektrokutirati ali mu prizadejati česa slično bolečega v slogu one reklame v starem Robocopu. Minimalna vendeta za nezaslišan poskus grdobije bi ipak sedla. In hkrati laže upravičila visoko ceno 250 evrov. Kljub draginji pa gre iniciativo pozdraviti, saj se bodo sčasoma take zaščite gotovo pocenile. Če je že družba bolana in miličniki neučinkoviti, naj nam na pomoč priskoči visoka tehnologija!

Kljub začetnemu pridušanju, da bom nabavil rabljeno, poceni guralo, sem naposled kupil še kar v redu nov model in se tolažil, da je prejšnji po ob vsakodnevni rabi dobro odslužil osemletni mandat. Vendar si ne morem pomagati, da ne bi razmišljal o njegovi usodi. Predvsem o tem, kako pravzaprav deluje lopovska branža, zaradi katere se po novem ukvarjam s ketno, ki bi komot rabila kot sidrna vrv na čezoceanki. Razumem, da kak beden koleselj izmaknejo priložnostno in rabi le prevozu na drug konec mesta, nakar konča na dnu reke. A namensko prečesavanje ulic s cvikcangami v žepu in organizirane ponočnjaške akcije po hišah kažejo na konkreten črni trg. Je tem bandam tako težko stopiti na prste?

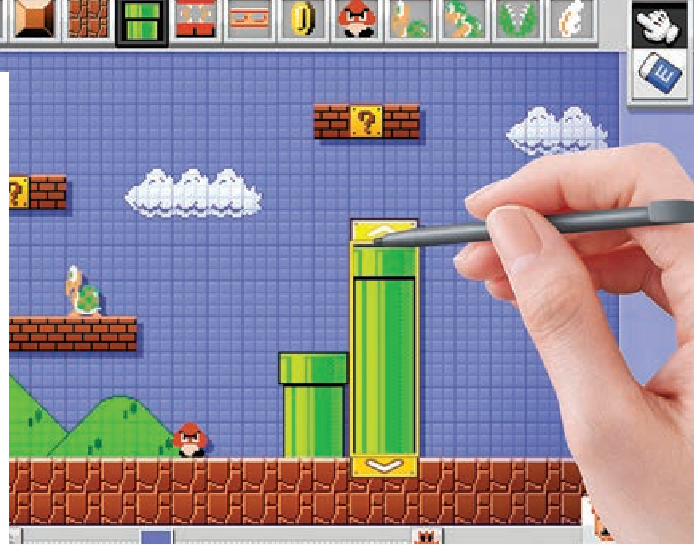
Policaji znajo povedati, da nepriklenjeno kolo v centru Ljubljane ne zdrži niti enega popoldneva. Čemu ne postavijo par zased in v kratkem času polovijo nepridipravov, jim odsekajo rok ter polomijo kolen? Na tak način bi rešili še kak drug primer, kajti organiziran kriminal zelo verjetno vključuje druge podtalne panoge. Z vabami so navsezadnje v Torontu dobili najslavnejšega odtujevalca Igorja Kenka, ki je imel na vesti nekaj tisoč dvokoles. Žal se naši tovrstnih specialnih akcij ne gredo. Njihova briga za dobro kolesarstva ne seže dlje, kot da potuhnjeno prežijo v sencah podvozov in globijo pedalirajoče v nasprotno smer. Tistih bajeslovnih deset odstotkov vrnjenih koles, ki jih navaja Policijska uprava, je bržda stvar naključja ali samopobude posameznikov.

Kam gredo ukradenci, je vprašanje, na katerega ne zna odgovoriti noben pošten občan. Kako unovči izmaknjeno kolo drogeraš, ki nuca par desetakov za šus? Obstajajo v garažah razvpitih naselij predelovalnice, tako imenovani chop shopi, kjer se nakradena roba predrugači in nato brez težav proda na bolšjaku? Se ljubljanska kolesa nato vozijo po Mariboru in štajerska po Obali? Ne brez osnove je tudi sum, da za vsem skupaj stoji ceh trgovcev, ki edini profitirajo od sunjenih biciklov, odvijačenih sedežev in polomljenih ključavnic. Nimam pojma. Toda ko se vozim po avtocesti, pridem še na eno idejo. Prepričan sem, da veliko slovenskih dvokoles zaživi drugo življenje ob delti Donave. Tja ne pridejo po dnu Ljubljanice ali Drave, marveč se na pot podajo v bukareštanskih kombijih v družbi ducatov motorjev za čolne in kakšnega razstavljenega BMWja.

David Tomšič







MARIO MAKER **Nintendo za wii U, 2015** To, kako so sestavljene stopnje v Marievih igrah, pa tudi v igrah na splošno, dostikrat jemljemo za samoumevno. V resnici pa gre za oblikovalsko umetnost, ki lahko ustvari ali pokvari izkušnjo. Kako nam gre od rok, bomo naslednje leto preizkusili v Mario Makerju, obrtniškem odvrtku, ki se bo osredotočal na izdelavo nivojev. Fizika ne bo tako dinamična, kot jo pozna Sonyjeva serija LittleBigPlanet, a to zna nadomestiti očarljivost tvorbe nečesa, kar smo doslej okušali zgolj skončano. Ravnico bomo dvigali v hribčke in jo kraško votlili, na nebesno modrino devali bloke, v tla zapikovali teleportirne cevi ter na območje vsuli jerbas znanih sovražnikov, od koop do goomb in pirajskih rož. Vse skupaj bomo stestirali, izbrali starejši ali novejši slog ter paket hihitaje poslali na vsemrežo v zabavo skupnosti. Dosti podrobnosti še ni znanih, na primer glede šefov, alternativnih likov in povezovanja stopenj v vodovodarske avanture. A z Mario Makerjem bo wii U na vsak način bogatejši za še eno inovativnost. (sn)

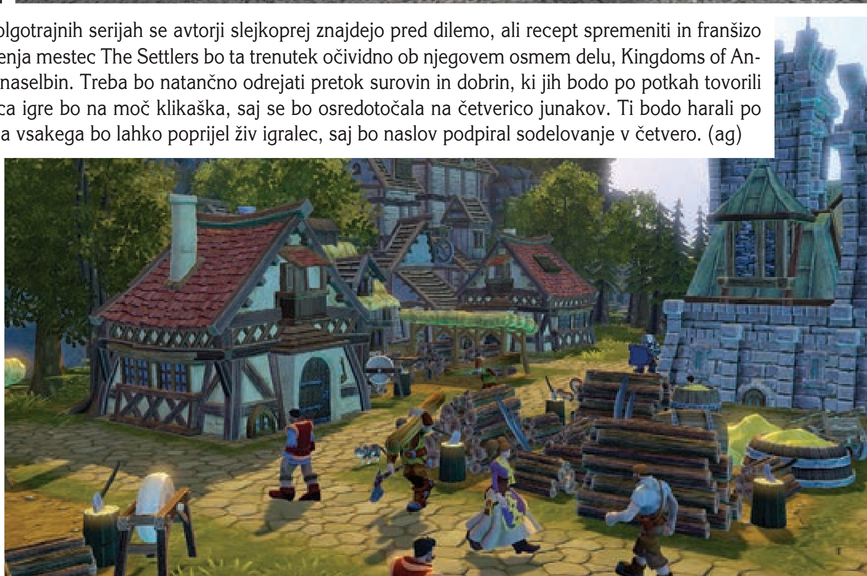




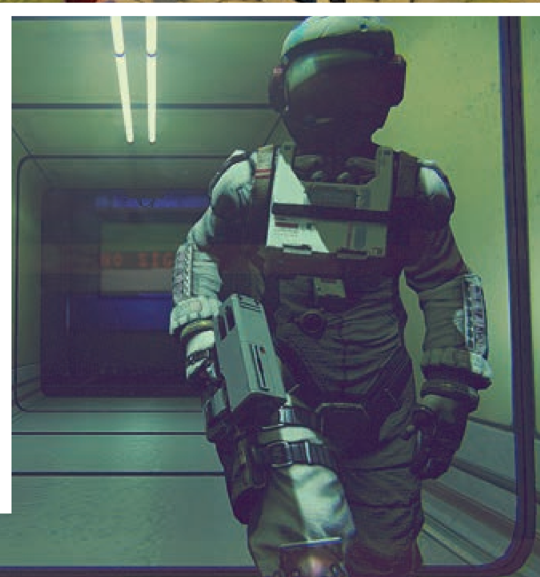
F1 2014 **Codemasters za PC, PS3 in X360, 17. oktobra; za PS4 in XBO marca 2015** Kot že nekaj let doslej bomo novo sezono formule 1 zvečine izkusili za nazaj. Ljubitelji ne bodo navdušeni niti nad tem, da bo ta inačica delana za minuli konzoli in PC, kajti next-genovsko pripravljajo za marec. No, o tej verziji ni znanega ničesar razen tega, da jo bodo sproti dopolnjevali, zato se je treba osredotočiti na bližnjo. V njej se bomo zapodili po novi progi v ruskem Sočiju, pri čemer bo špil v skladu z našo vožnjo sama predlagala, katera pomagala naj uporabimo. Popolnim začetnikom bo ob tem na razpolago zelo lahki način. Drugače bo naslov imel popolno licenco in bo na vse kriplje upošteval krepke spremembe regulacij v sezoni 2014, od spremenjenih bolidov z nizkimi nosovi do manjših motorjev, drugačnih menjalnikov in okrepljenega sistema ERS, ki deluje kot nitro. (sn)

THE SETTLERS: KINGDOMS OF ANTERIA **Ubisoft za PC, konec leta** Pri dolgotrajnih serijah se avtorji slejkoprej znajdejo pred dilemo, ali recept spremeniti in franšizo osvežiti ter s tem tvegati jezo privržencev. Za sloviti nemški niz srednjeveškega grajenja mestec The Settlers bo ta trenutek očividno ob njegovem osmem delu, Kingdoms of Anteria. Špil se bo sicer še vedno močno naslanjal na širjenje domene in upravljanje naselbin. Treba bo natančno odrejati pretok surovin in dobrin, ki jih bodo po potkah tovorili hecni nosati stričky. A Blue Byte so Naseljence sparili z Diablom in borilna polovica igre bo na moč klikaška, saj se bo osredotočala na četverico junakov. Ti bodo harali po deželi, klali nič hudega sluteče trole in zombije ter zbirali levele in epske sekirice. Za vsakega bo lahko poprijel živ igralec, saj bo naslov podpiral sodelovanje v četvero. (ag)







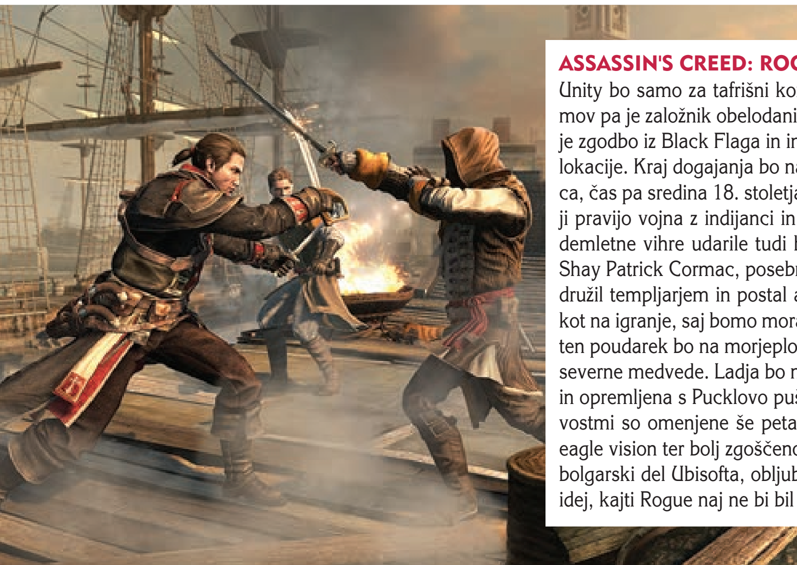


ROUTINE **Lunar Software za PC, pozimi** Neodvisniške preživetvene grozljivke so se lepo prijele, o čemer priča uspeh serije Amnesia in nedavno opisanega Gone Home. Podobno izkušnjo kani dostaviti Routine, ki igralca postavilja v skafander čisto pravega astronavta. Ta bo domoval v bazi na Luni, kar pomeni znižano gravitacijo, bržda pa tudi sprehode po pusti pokrajini. Za nalogo bo imel ugotoviti, kam so izginili vsi njegovi kolegi. Se mar v postojanki skriva nekaj zlohotnega? Glavni adut igre naj bi bila čista nelinearnost. Potikali se bomo po velikem kompleksu in avtorji pravijo, da praktično ne bo igralca, ki bi mogel razkriti vse skrivnosti. Tudi zato, ker bo Routine igra z enim samim življenjem. Ob nesrečni smrti bo treba znova od začetka. Od tega, kaj bomo razkrili, in naših odločitev bo odvisno tudi, kateri konec izmed mnogih se nam bo predstavil. Trojica avtorjev smelo napoveduje, da bo do izida nared podpora še za oculus rift, kar bo dodatno doprineslo k vživljanju v srhljivi svet osamljenega zvezdohodca. (qt)





THE LEGEND OF KORRA **Activison za PC, PS4, xbox one, PS3 in xbox 360, jeseni** Risana serija Zadnji gospodar vetra je bila pri nas lepo sprejeta, Legenda o Korri pa je njeno nadaljevanje. Godi se v svetu, kjer izbranci upravljajo z zrakom, ognjem, zemljo ali vodo – le avatar pa nadzoruje vse štiri. Ena od avatarjev je punca Korra, ki se pili v bojnih veščinah in spoznava neugodne svetovne razmere. Igra bo tretjeosebna pretepačina, ki bo zgodbeno postavljena med drugo in tretjo sezono. Ujagati bomo skušali tipčka, ki je Korri vzel vse veščine, in jih bomo sproti dobivali nazaj. Ko se bomo v nedrjih cel-shaded grafike prebijali skozi negativčeve sluge, bomo uporabljati tako navadne udarce kot specialke vseh štirih elementov. Mlatenje bo praktično edini smisel, za njegovo kakovost pa so odgovorni vrhunski japonski ustvarjalci Platinum, avtorji Bayonette. Pot do konca bo trajala okrog pet ur, a bilo naj bi nemalo povoda za vnovično igranje. Se mar obeta tista najredkejša beštija, kakovostna licenčnica?! (sn)





ASSASSIN'S CREED: ROGUE **Ubisoft za PS3 in xbox 360, 11. novembra** Unity bo samo za tafrišni konzoli in PC, v tolažbo lastnikom 'preteklih' sistemov pa je založnik obelodanil še eno poglavje, Rogue naslovljeno. Ta nadaljuje zgodbo iz Black Flaga in in se spaja z ono iz trojke, s katero si deli nekatere lokacije. Kraj dogajanja bo namreč severni Atlantik, od New Yorka do Quebeca, čas pa sredina 18. stoletja. Konkretno bo šlo za del ameriške zgodovine, ki ji pravijo vojna z indijanci in Francozi, kajti takrat so se znotraj svetovne sedemletne vihre udarile tudi britanske in francoske kolonije. Ubijalcu bo ime Shay Patrick Cormac, posebnost pa bo zamenjava strani, saj se bo tipček pridružil templjarjem in postal ašašinska pogibel. To bo vplivalo tako na štorijo kot na igranje, saj bomo morali atentate denimo preprečevati, ne izvajati. Znaten poudarek bo na morjeplovstvu, ki bo po novem vključevalo ledene gore in severne medvede. Ladja bo manjša, bolj okretna, primerna za plutje po rekah, in opremljena s Pucklovo puško, enim prvih avtomatskih pihalnikov. Med novostmi so omenjene še petarde, dimne bombe, sode gorljivega olja in boljši eagle vision ter bolj zgoščeno, manj razvlečeno dogajanje. Avtorji, tokrat je to bolgarski del Ubisofta, obljubljajo mračnost ter še veliko svežih malenkosti in idej, kajti Rogue naj ne bi bil le nategnjen podaljšek Črne zastave. (lf)





CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER **Nintendo za wii U, koncem leta** Razgibanost Super Mario 3D Worlda je bila komajda še verjetna tudi zaradi niza simpatičnih miselnih miniiger z gobico Toadom. Nemalokdo je pomislil, da bi bil lahko ta niz izmoetričnih stopenj zlahka samostojen špil, in točno se bo zgodilo. V Treasure Tracker bo naslovni junaček znova brez vsakršnih sposobnosti, saj bo znal samo hoditi. Zato ga bo treba previdno usmerjati po nevarnem okolišu, na katerega bomo vplivali s tapkanjem po gamepadu. Tokrat bo treba pobrati le eno zvezdico na koncu nivoja (v SM3DW jih je bilo pet) in po poti še dobrote, kot so diamanti, štampiljke za Miiverse ter kovanci. Do cilja bo vodilo več poti, ki bodo bolj ali manj arkadno ter miselno skravžljane. Stopali bomo tudi v prvo osebo in kaj ustrelili, recimo šefovske nakaze. Drugače ne bo šlo za malo igrico za desetaka, marveč za velik naslov, dostopen tako na ploščku kot v Eshopu. (sn)

SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS **Frogwares za PC, PS4, xbox one, PS3 in xbox 360, 30. septembra** Sherlockove peripetije se s Testamentom niso končale. Kmalu bomo v vlogi slavnega literarnega preiskovalca in dohtarskega kolega Watsona preiskovali kar šest novih krvavih primerov. Tokrat se bo detektiv pred nalogami lahko zakrinkal, dočim bo moč pri zasliševanju osumljencev detajle zaznati skozi različico iskanja skritih predmetov. Nadalje se obeta nov način povezovanja dokazov in informacij v dedukcije, ki bodo menda nelinearno pripeljale do pravilne ali napačne končne odločitve. Štorijalno in karakterno pa bo nova šerlokovščina še bolj nadmočna od predhodnic. Za jesen torej pripravite pipo, violino in ogrejte male sive celice s prebiranjem vedeža o Sherlocku, ki ga najdete na Jokerjevi stranki pod id-jem 7140. (sh)

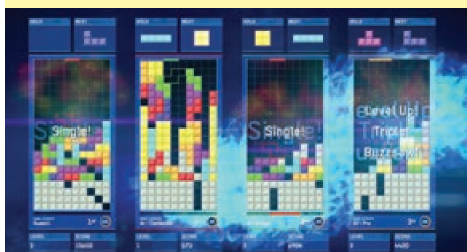




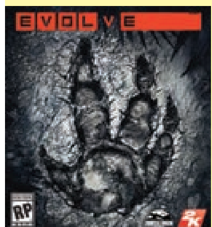
Nova Ultima Underworld bo baje čisto zares
Morda se špilu ne bo reklo Ultima in se ne bo dogajal v Britanniji, a vseeno bo več kot le dušno nadaljevanje. O novem poglavju namreč razmišlja Paul Norrath, nekdanji Looking Glassov kreativni direktor in eden od avtorjev Ultime Underworld. Ta je 1992., poldrugo leto pred Doomom, prinesla tehnološki premik. Revolucionarno prostorsko premikanje je naredilo podzemno izkušnjo verno in neposredno, fantastična vsebina in življenjski okoliš pa sta izdelek umestila med legende. O obeh delih smo se razpisali v Jokerju 216. Paul pravi, da je čakal več kot dvajset let, zdaj pa je čas za dejanja. Z EAjem, ki je lastnik pravic, se je že dogovoril in osnoval firmo prav v ta namen. Izdelanega ni praktično še nič, zato je ob oznanilu vnaprej povedal, da je naslov na koledarju 2016. A že misel na vrnitev v prostrano, večdimenzionalno podzemlje, polno skrivnosti in dobrih ugank, je balzam za dušo starih igralcev frpjk. V dar bogu kreativnosti zato podarjamo tole sliko iz originala.



Ob jubileju Ubi pripravlja Tetris Ultimate
Mnogo let nazaj je druženje ob Tetrisu pomenilo, da si je mulčad izmenjevala game boy. Danes to pomeni spletno igranje v več, lestvice najboljših in objavljanje dosežkov po Facebookovih zidovih. Okrog naštetih reči bo osrediščena Ubisoftova izvedenka za moderne konzole. Tetris Ultimate, ki prihaja ob trideseti obletnici, bo vseboval šest načinov. Med njimi takšnega z zbiranjem pik v omejenem času in šprintersko podiranje vrstic. Najbolj samosvoj bo power-up battle, kjer boš nad soigralce klical nezgode, sebi pa pomagal s cirkularko. Spoprijemal se boš z največ tremi tekmeci, kar ni presežek, saj spletne inačice že podpirajo osmerico. No, vsaj mikrotransakcij naj ne bi bilo notri. Avgusta oziroma za PC septembra.



Dragon Age, Battlefield in Evolve bodo kasni
Jesen je naporen čas, saj je treba preigrati več naslovov, kot je zdravo. Letos bomo kanček laže dihali, saj so tri igre zdrknile v prihodnost. Najmanj bo zamudil Dragon Age: Inquisition, ki je z začetka oktobra skočil na 21. november. Resnejše težave ima Battlefield: Hardline, katerega beta ni bila dobro sprejeta in ga bodo pilili do konca zime. Kasni tudi sodelovalno-lovska ZF-streljanka Evolve, ki namesto jeseni v vse dežele pride 10. februarja.



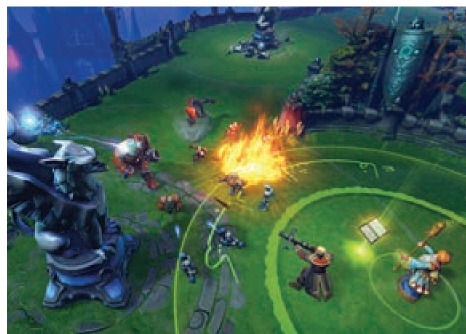
Crytekova preobrazba

Nemški Crytek je v naši zavesti kot razvijalec, ki je ustvaril Crysis in pod njegovim bičem gnal računalnike na tlako. Spričo uspeha franšize in grafičnega pogona CryEngine se je v zadnjih letih zredil na nič manj kot devet studiev po vsem svetu, od Združenih držav do Kitajske. Z inačicami Crysisa in rimsko sekljalko Ryse: Son of Rome za xbox one je pokukal na konzole, pred letošnjim E3jem pa naznanil še mobo Arena of Fate ter sodelovalno streljanko Hunt: Horrors of the Gilded Age.
Toda! Spomladi so se pričele širiti govorice, da je podjetje v hudih finančnih škripcih in da zaposleni ponekod že mesece niso prejeli izplačil. V hiši Crytek UK naj bi protestno prenehali z razvojem drugega Homefronta, ki so ga Nemci kupili od THQja po njegovem propadu. Kader po vsem svetu naj bi zapuščal tonečo barko. Konec julija so vodilni naposled dali karte na mizo in razkrili, kaj se je dogajalo.



Hunt: Horrors of the Gilded Age se bo zgledovala po Left 4 Deadu, saj se bo četverica igralcev sodelovalno tepla z mnogimi pravljičnimi monstrumi.

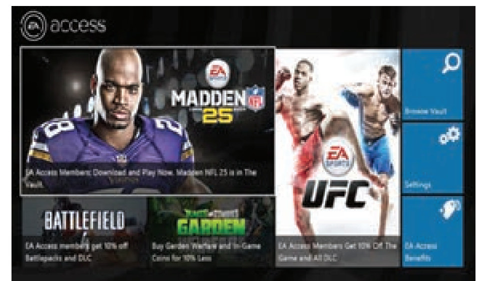
Dejansko ljudje v nekaterih studijih že od marca niso dobili plač in izpostava v Austinu, nekdanji Vigil Games, ki je delal Darksiderje, je povsem razpadla. Crytek je bil prisiljen hišo obtesati na vsega nekaj zaposlenih, ki bodo urejali podporo CryEnginu za ZDA, razvoj Hunta pa od tam preseliti v Frankfurt. Bolje se je razpletlo za ljudi v Nottinghamu, kjer je britanski del, nekdanji Free Radical, delal Homefront: The Revolution. Tako studio kot igro je odkupil Deep Silver! Grupa se po novem imenuje Dambuster Studios, s tem pa je Deep Silver še povečal spisek naslovov, ki jih je prevzel umrlemu THQju, saj že ima Saints Row in Metro.
Šefe Cryteka Cevat Yerli je razložil, da so do konca julija težave uredili in da so neljubi dogodki posledica korenitega prestrukturiranja podjetja, ki se povsem usmerja v free to play. Streljanka Warface je že popularna v Rusiji, tudi Hunt in Arena of Fate bosta F2P-naslova. Ker je Ryse prodajno pogrnil, z njim niso pokrili stroškov začrtane reorganizacije.
Pod črto je Crytek, ki smo ga poznali po velikih naslovih za PC, torej zgodovina. Še vedno pa bodo razvijali CryEngine, dasi jih je prejšnji mesec zapustil eden ključnih inženirjev, odlični Tiago Sousa, ki je odšel v Id. Bo potemtakem vsaj Doom tekel bolje kot Rage?



Arena of Fate bo junake pobirala tako iz zgodovine kot domišljije. Vmes boš našel Rdečo kapico, Nikolo Teslo, Ivano Orleansko in Frankenštajna.

Electronic Artsove naročniške limanice

Igrice so drag špas in EA si je v iskanju novega zaslužka izmislil lastno inačico Playstation Plusa. Za 5 evrov mesečno ali 30 letno se bo dalo na xboxu one kmalu pridružiti naročniškemu programu EA Access in po mili volji igrati od založnika požegnane igre. V beti so bile to Madden, Peggle 2, FIFA 14 in Battlefield 4, katere bodo v ponudbi nadalje, pa še niso izdali. Prav tako bodo imeli naročniki desetodstotni skonto na nakupe digitalnih EAjevih iger za XBO in dostop do preizkusnih inačic do pet dni pred uradnim izidom, pri čemer se bo napredek iz slednjih prenesel v polno verzijo. Pravijo, da bo to obsegalo Fifo 15, Madden 15, NHL 15, NBA Live 15 in Dragon Age.



Zares kul bi bila EAjeva ponudba, če bi lahko v zameno za naročnino izbiral med vsemi njihovimi igrami, starimi in novimi. Težko, da se bo to zgodilo.

Poteza je dvignila kar nekaj prahu, ki pa bo pri nas komajda viden, saj je xbox one zaradi Microsoftove neaktivnosti praktično neobstoječ. Za nameček nikakor ni rečeno, da bodo v EA Access všteti najnovejši naslovi, marveč najverjetneje le kak izmed njih – je pa res, da jih naknadno ne bodo umikali. Sony se je že pridušal, da so Access zavrnili, ker naj bi igralcem playstationa nudil premalo vrednosti, in verjetno so imeli prav. Vse bo odvisno od tega, katere igre bodo 'na programu', a jasno je, da si EA ne bo pljuval v skledo. Za 30 evrov letno pač ne boš igral Fife, Titanfalla, Zmajske dobe in naslednjega Mass Effecta.



Če bi v EA Accessu prejel celoten Dragon Age: Inquisition, bi bila to velika privlačnost za novi servis. Ta epski frp obeta dosti, med drugim taktičen boj.



The Witcher 3 bo imel udarno izdajo z odličnim kipcem. Začuda poleg ne bo kart z nagimi babami. Inkvizitorjeva oprema bo tesneje povezana z igranjem, saj boš po karti razpostavljal oznake vojska in kvestov.

Bogata jesen za ljubitelje zbirateljskih edicij

Večini ljudi virtualno streljanje in dirkanje zadošča, obstajajo pa takšni, ki si želijo še otipljivih spominov na obiske domišljijskih dežel. Zanje so na voljo zbirateljske inačice iger. Ne gre jih mešati z omejenimi digitalnimi izdajami, ki vsebujejo le predmete za rabo v igri. Zbirateljska edicija mora imeti bogastvo priboljškov za v vitrino, s katerimi se lahko igraš, ko zmanjka elektrike. Taki so velikokrat položeni v težko kovinsko škatlo, s katero je moč premlatiti vlomilca.



Simsov zeleni diamant predstavlja nihalo. Tega namiznega boš po USBju priklopil na PC, nakar bo spreminjal barvo skladno z razpoloženjem Simčkov.

Tradicionalno bogata jesenska bera velikih naslovov bo tudi letos za denarnice takšnih igralcev pomenila veliko breme, pa še na policah bodo morali napraviti prostor. Svojega bo zahteval dobre tri decimetre velik, ročno pobarvan kamniti Witcherjev kipec Geralta in grifona v smrtnem boju. Tudi drugi založniki svoje izdaje osrediščajo okoli figuric. Assassin's Creed: Unityja pride ponovno v dveh kolektorskih edicijah in obema bo priložena figurica ašašina Arnoja. V cenejši 'notredamski' bo mahal s francosko zastavo, v dražji 'giljotinski' pa poziral ob krvavi pripravi za sekanje glav. 'Kyrat Edition' za Far Cry 4 bo po drugi plati v figurično obliko postavil negativca, diktatorja Pagana Mina. Iz Destinyjevega 'Ghost Editiona' se bo na mizo skotalil ghost, leteči pribočnik iz igre. Pobliskaval bo in čebljal z glasom Petra Dinklaga, če se ti bo zahotelo, da ti mali Tyrion Lannister šepeče med spanjem. Pakunga The Sims 4 bo vsebovala značilni zeleni kristal, dočim ona od Dragon Age: Inquisitiona stavi ne na en kipec, marveč na večjo zbirko uporabnosti: pero s črnilom, pribor za vlamljanje, kovance in slično.



Dasi pri Advanced Warfaru vidiš eksoskelet in dva pihalnika, ne gre za igrače, marveč za digitalne predmete. Modern Warfare 2 je imel pravi nočnogled ...

Še najbolj borna bo v tem pogledu škatla za Call of Duty: Advanced Warfare, ki bo premogla le ploščke z muziko in slikanice z risarijami. To je v takih kompletih itak privzeto. Witcher bo denimo prinesel kar dvestostransko knjigo umetnij! Večina iger bo imela tudi zemljevide, Unity recimo karto starega Pariza. (Se spomnite časov, ko smo ob frpjkah dobili zemljevide vsi, ne samo zbiratelji?) In še nekaj zadnja leta vse pogosteje najdeš v kolektorskih izdajah: pakete igralnih kart. Imeli ga bosta Dragon Ageva in ašašinska.
Ob otipljivih rečeh bo v sleherni od izvedenk še nekaj digitalne vsebine, da se boš lahko počutil superiornega tudi med igranjem. Se spodobi, kajti pljunil boš od 60 pa do 140 evrov. Povrhu boš moral naslove prednaročiti, kajti to je pri takšnih izdajah zvečine edini način, da se do njih dokoplješ. Tudi pri naših trgovcih.





Poleg Arnoja vidiš muzikalično škatlico. Ne bo svirala francoske himne, marveč remiks naslovne melodije. Far Cryjeva po drugi strani razkrije, zakaj je Pagan Min ubrisan. Vsakdo bi bil, če bi moral ves dan sedeti na trdem kamnitem slonu. Poleg sta še propagandni plakat za na steno in v usnje ovit dnevnik.

Nova izdaja Colinovega relija razburila kupca

Davno so minili časi garaškega Richarda Burnsa in vzdušnega Colina McRaea, naj bo obema mehka zemljica. Marsikomu se toži po dobrih reli špilih preteklosti, zato ni čudno, da so starejši igralci kojci razvezali denarnico, ko se je na Steamu pojavil Colin McRae Rally Remastered. Zlasti ker naj bi izdelek temeljil na drugem, za mnoge najboljšem delu serije. Tistem, ki je vključeval številne legendarne štirikolesnike iz grupe B in ki je vpeljal 'arkadni način' s krožnimi stezami in štirimi tekmovalci, lahko tudi živimi.



No, tale izdelek nima nič od tega. Codemasters so namreč iz stare kode zbili okleščen reli za mobilije za slaba dva evriča, nakar so ga v enaki obliki ponudili PCjašem za 7 evrov. Pri tem so zavajajoče navajali, da gre za HD-dvojko. A zadeva ima le štiri avte (focusa, lancerja, imprezo in stratosa) in tri lokacije (Grčijo, Avstralijo in Korziko), pa nič snega, dežja, blata, noči in nastavitev. Prav tako je brez krožnih pist in večigralstva. Meniji so telefonično gromozanski, podoba in obnašanje avta pa obupna, nevredni počenega auspuha. (Slednje bi veljalo tudi, če bi bila verzija enaka izvirniku, saj 3D-grafika in fizika iz leta 2000 nista za nikakršno rabo.) Skupnost se je spuntala, nakar je založnik iz naslova igrice licemersko odvzel besedi 'remastered', spremenil opis in ponudil kupcem denar nazaj. Pri tem pa seveda sebe predstavil v najboljši luči, češ, kako poslušajo gmajno in jim je mar za stranke. Nominacija za nateg leta jim kljub temu ne uide.

GTAV naposled tudi za PC, PS4 in XBO

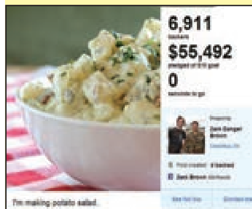
2K je dal besedo, da Franklin, Trevor in Michael pridejo na najnovejši konzoli in računalnike 'jeseni'. Nova izdaja bo vsebovala razločnejše teksture in vsa naknadno dodana orožja, avtomobile ter džobe, tista za PC pa še orodje za izdelavo hudih filmčkov. Doslej se je špila prodalo 34 milijonov kosov, s čimer je založba 2K podrla vse prodajne rekorde.
Uspeh pa je zmotil hollywoodsko starleto Lindsay Lohan, ki je zaradi nenehnih težav z opojnimi substancami in spolnimi partnerji ter partnericami pri osemindvajsetih videti pol starejša. S svojimi odvetniki trdi, da je založba brez privoljenja uporabila "njeno zunanjost in glas." Na nekdanji Disneyjevi otroški zvezdnici Lindsay naj bi temeljil eden od likov v špilu, Lacey Jonas, ki ji utrujajo paparaci. Spotaknila se je tudi ob to, da je nekje v igri hotel, ki spomni na njeno omiljeno rezidenco Chateau Mormont. Kako se bo izteklo, bomo videli. Rekli bi, da ima tožba bolj malo možnosti za uspeh, saj se GTA zelo očitno posmehuje Hollywoodu in njegovim ekcesom. Je pa bila Lohanca, vobče znana po izpadih, usihajoči karieri in kazanju balkonov v Machete, znova deležna medijske pozornosti. Ob mlajši in bolj normalni konkurenci jo potrebuje, kar je najverjetneje smisel vsega manevra.





Pripravlja se na iphone 6
Apple bo novi rod svojega najbolj priljubljenega izdelka predstavil na septembrski konferenci, zato so vsi 'podatki' dotlej zgolj govorice. A po slikicah in celo prototipih, ki so pricurljali iz Foxconna kljub Applovemu teženju kitajski policiji, bo šestica imela večji, 4,7-palčen zaslon. V pripravi naj bi bila celo dva modela, še en s 5,5 palci diagonale. To je le pol centimetra manj od velikana nota 3. Premik je logičen, kajti celo največji appostoli skrivaj pogledujejo h konkurenci, ki ima večje ekrane. Trg zahteva in kot zadnji se uklanja tudi 'prvi'. Ločljivost kljub povečavi naj bi ne bila 1080, marveč 960 x 1704. Razlog je v združljivosti grafik oziroma programov za nazaj, saj je to točno polovico več po vsaki osi od predhodnika. Seveda bodo vse aplikacije, ki dajo kaj nase, ikone in vmesnik prirédile tej mreži.
Ostale postavke v pobeglih informacijah so: dvojedrni čip A8, od oka tretjino urnejši od A7, zelo verjeten NFC za plačevanje s potrkanjem, najbrž 13-megapikselna kamera ter stabilizator zajemanja, česar doslej ni bilo, gigatibni wi-fi 802.11ac, trše safirno steklo in milimeter tanjše ohišje. In, jasno, iOS 8 z vsemi označenimi pritiklinami. Med njimi bo 'zdravstveni center', kar pomeni, da bo iphone 6 tudi pedometer. Izid manjšega modela bo bržda kar septembrski, večji pa za dodatnega stotaka pride na zimo.

Vest meseca: kickstarterjevska krompirjeva solata
Na desni pišemo o faliranih projektih množičnega financiranja, zmago prav posebne vrste pa je slavil Zach Danger. Ta z eno genialno potezo brije norce iz skoraj vsega, kar je na Kickstarterju trenutno narobe. V šali je namreč zaprosil za deset dolarjev za pripravo krompirjeve solate zase. Pri tem je nanizal, kaj vse bo vključil od višjih zneskih. Za 35 $ vložka bi početveril količino, ob zbranih 250 $ bi uporabil kakovostnejšo majonezo, če pa bi mu slučajno kapnil jur, bi izdelavo prenašal v živo. No, fant je napaberkoval kar 55.000 dolarjev, s čimer je podrl rekord presežene izklicne kvote. Da je objava projekta uspela, je kriv prav portal, ki je pred kratkem preverjanje avtomatiziral in poenostavil. Danger, ki je s podvigom hotel pokazati, da se Kickstarter iz valilnice sanj spreminja v topšop fehtalnico, denarja ne bo pobasal. V kraju Columbus (Ohiso) bo organiziral veliko krompirjevsko zabavo PotatoStock 2014, na katero je povabljen ves internet. Preostali izkupiček gre brezdomcem.



WD pokazal mnogo hitrejši SSD od današnjih
V začetku avgusta je Western Digitalova podružnica HGST predstavila prototip SSDja, narejenega iz pomnilnika s fazno spremembo (phase-change memory ali PCM). Ta vsebuje material iz halkogenidnih stekel – takšnih z žveplom, selenom, telurjem ali polonijem. Ta že pri majhnem segrevanju spreminjajo agregatno stanje iz kristalnega v amorfnega, s tem pa električno upornost, s čimer je moč shranjevati enice in ničle. WDjev prototip trdninske shrambe naj bi tako zmogel kar tri milijone operacij branja na sekundo pri zakasnitvi poldruge mikrosekunde. To je med deset in stokrat več kot pri obstoječih napravah! No, gre le za laboratorijski prototip velikost gigabajta in podjetje še ne daje napovedi o morebitnem prihodu na trg. A lepo je videti, da so hitrejši diski na obzorju.

Nova konzola za deco

Igralsko osveščeni starši vedo, da je videozabavnic za otroke malo. Velike konzole kratkomalo nimajo navadnim petletnikom primerne vsebine, celo Nintendove tu niso zares založene. Mehanike iger, tudi tistih po risankah, so v kombinaciji s prevelikim kontrolerjem prezahtevne, dočim izobraževalnega softvera na teh platformah praktično ni. Tablice so vmesniško malčkom prijaznejše in nudijo mnogo raznoraznih otroških špilov. Vendar je ločevanje redkih zrn od kopice plev mukotrpno. Tu vidi potencial kalifornijski izdelovalec poučnih igrač LeapFrog, ki je za jesen napovedal televizorsko konzolo za najmlajše, nekam neprivlačno poimenovano leapTV.



LeapFrog neuradno trdijo, da bo njihova konzola združevala najboljše od eye toya, kinecta in wiija. Hardversko morda. Kaj pa špilovje?

Otroške drkalice na module sicer niso nič novega in jih ima vsaka boljša štacuna z igračami. A gre za cenenke tako v železnini kot v mečini, medtem ko LeapFrog ciljajo više. Njihova škatla bo sodobna, s HD-grafiko, internetom, brezžično povezavo, kamerico za hece in zaznavanje gibov ter z večnamenskim kontrolerjem. Slednjega bo moč uporabljati kot klasičen joypad, kot nagibalno krmilo ali, v raztegnjeni obliki, kot merek oziroma čarobno palico. S tem, da bo priprava narejena za ročice malčka.
LeapTV meri na starost treh do osmih let, segment, ki ga konzolni svet zapostavlja. Obljubljajo vsaj sto iger, ples, dirke, princeske na samorogih, licenčnice z liki iz Disneyjeve in Marvelove zbirke ter mnogo izobraževalne vsebine. Pri tem založba poudarja, da za ustroj softvera skrbi ducat doktorjev pedagogike. Sicer se "učenje matematike skozi športne špilčke in spoznavanje črk med sprehajanjem lika po zaslonu" bere dobronamerno. Vprašanje pa je, kako posrečeno se bo to zdelo malčkom. Posebej onim, ki so imeli možnost užiti Start the Party, Disneyland Adventure in druge slične otroške špile na orenk sistemih.



LeapTV je trokomponentni sistem. Spredaj je izviren igrator, katerega rogova je moč obračati v tri različe položaje. Za povrhu pa bo omogočeno igranje le z mahanjem pred kamero.

Drugo vprašanje si bodo postavljali roditelji, kajti ob jesenskem izidu bodo postavke 150 evrov za napravo, 30 evrov za kartridžne igre in 5 evrov za dolpotegljive. LeapTV bo torej pol dražji od wiija in ne pretirano cenejši od playstationa 3 ter wiija U. To se čuje zlasti veliko ob dejstvu, da gre za otroško igračo brez dodatnih funkcionalnosti, s kratkim rokom trajanja in z ozkim ekosistemom. Resda je sodba vnaprej krivična, vendar dvomimo, da bo tehnična izvedba iger na ravni PS3. Dodatna cokla je manko prepoznavnih naslovov. LeapTV bo drugače na voljo tudi v Evropi, med ostalim v londonski igračarski trgovini Hamleys.

Nvidijina igralna tablica

Dostikrat smo omenili Nvidijin drkamožni projekt shield, ki združuje igralni plošček, zaslon in Googlovo okolje. Žal te napravice, ki je osmislila mnogokatero androidno igro, izven Severne Amerike niso nikoli splovili. Ne pravimo, da bi se tod dobro prodajala, saj jo je prvotna cena težila že v ZDA. A matra nas firbec glede shieldovega opevanega pretočnega igranja s PCja. Morda bomo imeli v drugo več sreče, kajti leto kasneje je Nvidia predstavila naslednji korak v svojem igralskem programu: gejmersko tablico shield.
Gre za osempalčni model s paradnim hišnim čipom tegra K1 nihajnosti 2,2 GHz. Zaslon je LCD-sorte retina z razmerjem stranic 16 : 10 in razločljivostjo 1920 x 1200. Na pročelju sta stereozvočnika, za boljšo izkušnjo pa je omogočena povezava s televizorjem, in to v 4K! Obvezen del opreme, čeprav nepriložen, je modrozobi igralni plošček, tak kot oni od prvega shielda. To je polnovreden krmilnik z veliko gumbi in gobani, podoben xboxovemu, za večigralske namene pa je možen priklop do štirih. Tabla takisto vključuje rišipiši peresce.



Igranje pred 20-centimetrskim zaslonom se sicer ne zdi baš privlačno, a tabla se z MHL-kablom poveže s televizorjem, nakar je slika dobesedno drugačna. In tegra K1 poganja Unreal Engine!

Naprava je kajpak v celoti združljiva z vso robo z Googlovega marketa, pri čemer je mogoče urejati in ustvarjati razporede komand za različne špile, kajti občega joypadnega standarda v mobilniškem gejmingu ni. A ker Nvidia prav tako skrbi za softversko plat, je poudarek na lastni štacuni Tegra Store. Tam so zbrane titule, posebej prirejene grafičnemu čipu in naprednejšemu nadzoru. Takih je več kot sto, med zadnje izvrstnice in hkrati ekskluzivnice pa sodijo Half-Life 2, War Thunder, Trine 2 in Portal. Dodatni softverski fičr je prenašnje igranja v živo na videoservis Twitch z možnostjo okenskega prikaza igralca skozi sprednjo kamero. Kot predhodnik tudi ta tablica omogoča igranje na daljavo s PCja. Zaženeš Titanfall ali kakšnen drug podprt naslov na računalniku in če poseduješ novejšega geforca, lahko po lokalni mreži ali mobilnem dostopu gledaš ter igraš na malem zaslonu.

Shield je promocija čipovnih rešitev tegra in obenem eksperiment novih igričarskih smeri. V sebi združuje kakovostno igranje kjerkoli, televizijsko mikrokonzolo in pretočno uživanje v največjih PC-naslovih. Bere se kot nekaj posebnega, praktično izkušnjo pa bomo nemara dobili na Gamescomu. Vašingtoncem je onegaj že na razpolago, in sicer za 300 (16 giga, wi-fi) oziroma 400 dolarjev (32 giga, LTE), plus 60 za kontroler in 40 za pokrov, ki lahko stojalo postane. To so cene brez davka, zato bodo ob jesenskem izidu na naši celini številke enake, le valuta bo spremenjena.

S tehnologijo proti tatovom koles

V Amsterdamu bojda vsako leto sunejo 50.000 koles. V Angliji ukradejo enega vsako minuto. Enako se dogaja praktično v vseh mestih in kolesarji, na katerih svet stoji, so obupani, saj so tatovi vse boljši in predrznejši. Mar res ni ustrezne zaščite? Tako sta razmišljala Berlinčana, ko sta čez noč ostala brez kolesa, in udejanjila idejo elektronske, z alarmom opremljene, v omrežje povezane ter lokacijsko podprte kolesarske ključavnice. Projekt z imenom lock8 sta spočela na Kickstarterju, nažicala množice za začetni kapital in po poldrugem letu razvoja že zagnala proizvodnjo.



Lock8 je elektronska ključavnica, a energetska rezerva za odklep naj bi trajala celo dve leti. Polnjenje pa je indukcijsko: na šprikli je magnet.

Na zadnjo vilico pritrjeni lock8 navzven združuje kakovosten zaklep in trdoživo verigo. Ključa ni, kajti zaklepanje je prek mobidične aplikacije po nizkoenergetskem protokolu bluetooth 4. Drugi nivo varnosti so tipala gibanja in temperature, ki se aktivirajo, čim se lastnik oddalji za nekaj metrov. Ob premikih, cvikanju zajle ali lotevanju s spajkalko oziroma tekočim dušikom zadeva sproži boleče glasen alarm ter pošlje na telefon sporočilo. Če je nepridiprav gluh in uspe kolo vendarle ukrasti, pa ima reč vgrajen GPS-sprejemnik. Ta prek mobilnega omrežja sporoča natančno lokacijo, pri čemer ne potrebuje SIM-kartice z naročnino, marveč ima vgrajen oddajniški čip, tako da je online brezplačno.

Lock8 je več kot le hardver, kajti za njim stoji spletni servis, ki vključuje socialno mrežo. Ko je bicikel odtujen, o dogodku izve vsa skupnost, kar poveča možnosti, da tatu izsledijo. Nadalje je s pošiljanjem e-ključa s telefona na telefon omogočeno izposojanje koles, bodisi komercialno, bodisi prijateljsko. Pri tem je biciklu moč postaviti geografsko ograjo. Če otrok odkolesari dlje, kot mu je dovoljeno, dobi starš sporočilo. GPS omogoča tudi beleženje lastne poti in deljenje dobrih tras z drugimi rekreativci. Možnosti je torej precej, edina zavora je cena. Kljub tehnološkemu obilju je 250 evrov za ključavnico mnogo.

Cenejši bo 130-evrski bikespike, a ta sam po sebi ne bo ključavnica, marveč le GPS-lokator in tipalo gibanja, ki v primeru nepooblaščenega premikanja pošlje sporočilo. To pri iskanju kolesa pomaga, a je vseeno bolje, da le-to sploh ni ukradeno. Zato bi morali vgraditi glasen alarm, ki bi malopridneža odgnal. Malokomu stas in veščine dovoljujejo, da se sam poda za lopovi, na koncu pa te sledenje pripelje do bloka s sto stanovanji. Poleg tega v rom(un)skem kombiju brez šip ali v kleti satelitski signal ne deluje. Vsekakor pa je fino, da se ponudba izoblikuje in da taka ali drugačna elektronska varovala postanejo dosegljiva.



Bikespike, GPS-telefonični modul, je zakamufliran v držalo za bidon. Ker so snovalci cikali na nižjo ceno, se niso bavili s ključavničarstvom, toda manko sirene je vseeno hud minus. Ko gre enkrat kolo po svoje, je vprašanje, kdaj in če se vrne.

Ko izginejo podarjeni milijoni na Kickstarterju

Do zdaj je veljalo, da prazne obljube – prevarantske ali take, ki izvirajo iz manka izkušenj – na Kickstarterju nimajo pravnih posledic za žicarja. Obljubiš umetelno oblikovane karte, poprosiš za 15 dolarskih jurjev, fašeš deset več, prižgeš cigaro in ponikneš. Vsaj tako je bilo do zdaj, saj tožilci takšnih prevar ali polomij niso preganjali, zasebnih tožb pa praktično ni bilo! Hop, Cefizelj! Nič več.

Primer je resničen. Ko je zanj slišal washingtonski tožilec, je šel v prvi znani pregon proti neuspešnemu projektu na Kickstarterju, kar lahko kot sodni precedens prinese precejšnje spremembe v spletnem samaritanstvu. Od Altius Management, ki so ponujale karte Asylum, zahteva po 2000 evrov za vsako neizpolnjeno obljubo nagrade podpornikom. Ob 810 darovalcih to znese dober milijon in pol evrov kazni! Zgodba Asyluma sicer kaže na namensko prevaro, zato utegne biti kazen pravična. Morda bo nova praksa dosegla predstavnika kolektiva Anonymous, JackalAnona, ki je na IndieGogo nedavno nabral skoraj 60.000 zelencev za globalni portal državljanskega novinarstva YourAnonNews, nakar je anonimneže potrolal tako, da je jo je skupaj z gnarjem podurhal.



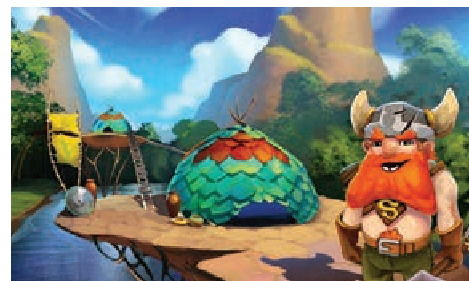
Kaj je težava izgotoviti karte za remi s psihotičnim oblikovanjem, ve le neznani srbski avtor. A ker je fehtal prek ameriške firme, ga zna to drago stati.

Drugi primer, brezročno stojalo hanfree za ipad, pove, da lahko neizkušen Kickstarter pade v osebno kalvarijo zaradi gole nespretnosti. Ameriški dizajner je na Zaganjaču prejel 35.000 enot, nakar se je zapletel v birokracijo izvedbe in nategunstvo podizvajalcev. Po letu dni je skomignil z rameni in razglasil neuspeh. Imel je to nesrečo, da ga je bil podprl nek advokat, ki ga je nato spravil na sodišče. Oblikovalec je bankrotiral, slab glas o njem pa se je razširil po internetih, zato ni našel službe in stres ga je stal zdravja. To je bila prva znana zasebna tožba proti projektniku v ZDA, v Sloveniji jih zaenkrat ne poznamo.



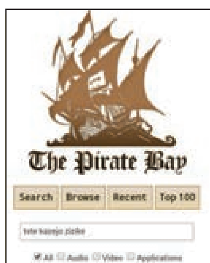
Hiba Kickstarteja postaja inflacija projektov, ki bi sodili na Top Shop. Pripomočkov za ipad, kot je tale hanfree, je na tam kot smrekovih iglic.

Plaz tožb je zdaj možen v tretjem primeru sfiženega kikstarterjevanja, igri Yogventures, v kateri je poniknilo pol milijona darovanih dolarjev. Gruča poklicnih YouTubarjev, ki služijo z deležem dobička od oglasov, se je odločila ustvariti ultimativno igro. Vse Baldurje, Falloute in Minecrafte, združene v enem ogromnem svetu, ki bi si ga lahko uporabnik sproti prilagajal, ustvarjal lastne podsvetove in naloge ter s tem imel milijone iger na enem mestu. Ekipa Yogscast je razvoj zaupala kar enemu znancu, ki je slučajno imel firmo, kjer so slučajno programirali. Ko je po dveh letih zadeva komajda prišla v hudo revno alfa verzijo, jim je kapnilo, da so obljubili preveč. Denar je pošel, razvijalci bankrotirali, darovalci pa odšli k ortodontu zaradi prehudega škripanja z zobmi.



Obljube glede igre Yogventures so bile tako obširne, da bi jih težko udejanjil spravil celo velik studio, kaj šele šestčlanska razvijalska kamra.

Kickstarter, IndieGoGo in podobni pri takih primerih poberejo odstotke ter si pilatovsko umijejo roke. Vse to je šola za običajne smrtnike, da v čudovitem novem svetu množičanja mrgoli šlamparije. Prosilec nuca dober poslovni načrt, podarjalci pa se morajo zavedati, da za fehtarje niso stranke, temveč miniaturni vlagatelji, ki z vložkom prevzemajo tveganje. Včasih zmagajo, včasih – kot v teh primerih – pa izgubijo.



Piratski zaliv ima mobilno stran
Stvaritelji najbolj popularnega trackerja na svetu so se že dolgo zavedali, da njihova stran na mobilnih napravah ni uporabniku prijazna. Če jih citiramo, je bila "za en drek." Vendarle je bilo to nekako razumljivo, saj sandokanskih vsebin nismo pretakali neposredno na telefone in tablice. A ker mnogokdo serije in filme ogleduje ravno na teh priročnih napravah, so se že pojavili pravi odjemalci za torrente, zato morajo katalogi trendu slediti. Posledično smo dobili pagino, ki je na malem zaslonu bolj razločna in ima večje gumbe za prstnično upravljanje. To je le ena od novosti, ki jih pripravljajo švedski meceni kršenja avtorskih pravic. V prihodnosti kanijo filmi, nadaljevanke in glasba dobiti vsak svojo namensko stran. Moč pa si bo nastaviti tudi obveščanje o novostih v izbranih sekcijah prek RSS, bržkone na način, kot ga pozna priljubljeni TVTorents.

Google Play Movies za brate Hrvate
Pred nekaj tedni je Google na svojem servisu Play pričel ponujati nakup filmov za enaindvajset novih držav. Na seznamu so praktično vse vzhodnoevropske republike, med njimi Albanija in Hrvaška – Slovenci pa smo izviseli! Upamo si špekulirati, da se je nekje zataknilo pri avtorskih pravicah, saj je nabor slikosučnega gradiva od države do države drugačen. Filme lahko tako kupujejo že v 71 deželah. Še vedno pa boste na seznamu zaman iskali nadaljevanke, čeprav se preselite v lijepo njihovo.

Naslednji mesec Zeldin monopoli



Monopoly je zavzel že nebroj pojavnih oblik, od onega starega jugoslovanskega z baščaršijo in Ado Ciganlijo prek edicije Star Wars do, heh, take z Mariom. Zdaj bo izšla še ena Nintendova inačica, in sicer z licenco Zelde. Vsaka lastnina na plošči bo posvečena delu proslavljene serije, od Skyward Sworda za wii prek Ocarine za N64 do Minish Capa za GBA. Valuta bodo seveda rupeeje, skrinje bodo oblikovane kakor v Zeldinih temnicah, hoteli bodo drevesa dekuji, igralne figurice pa lok, kavelj, ščit in triforce. Američanom je izdelek že na voljo in če ga kupijo v Gamestopu, dobijo okarino. Upamo, da bo podobna kupčija mogoča tudi v Evropi, kamor Zelda Monopoly pride septembra za 40 evrov.

Oculus rift kot napredni 3D-kino
Čeprav je naglavno prikazovalo Oculus rift v prvi vrsti namenjeno igram, se ga Facebook kani širše uporabiti. Med drugim se dogovarja s filmskimi hišami za ekskluzivne videovsebinah. Med prvimi se je odzval Legendary Pictures in na Comic-Conu ponudil prvoosebno (neinteraktivno) izkušnjo pilotiranja jagra – velikanskega robota iz Pacific Rima. Gre torej za material, ki bi zijanju filmov na riftu prinesel dodano vrednost in tako pritegnil še več kupcev. Baje bo izid naprave pospremilo še več naslovov. Nemara se bo v filmih prihodnosti mogoče ozirati naokoli, kdo ve?

Hobi kosci elektronike

Lego kocke so uspešnica, ker omogočajo sestavljanje konstrukcij iz majhnega števila standardiziranih gradnikov. Kaj pa, ko bi ta recept uporabili še kje drugje? Na primer pri elektroniki? Na to zamisel je prišla Kanadčanka libanonskega rodu Ayah Bdeir in pred tremi leti ustanovila podjetje LittleBits Electronics. Tamkaj snuje istoimenske komplete sestavi-sisam elektronskih napravic tako za izobraževanje kot raziskovanje in praktično rabo.



Osnovnejši paketi so primerni za otroke in ameriške šole so že množičen kupec LittleBitsov. Gradniki so za lažje prepoznavanje različnih barv.

Premisa je enostavna: magnetki spajajo kosce elektronskih onegajev. USB-napajalnik povežeš s stikalom, senzorjem, elektromotorčkom ali LED-številčnico. Vsak od sestavnih delov je zaključen sofisticiran element, zato se ti ni treba ubadati s tuljavami in kondenzatorji. Takisto odpadejo spajkanje, preračunavanje tokov in slične zahtevnosti, saj elementov praktično ne moreš zložiti napak. Programirati ti pri osnovnih sestavljankah ni treba, obstaja pa to vselej možnost kot pri Lego Mindstorms.

Raba je zato razumljiva tudi mlajšim, ki skozi igranje z LittleBits spoznavajo osnove elektronike in elektrotehnike. Podobno kot smo pred desetletji otroci socializma z Elektro Pionirjem raziskovali fizikalne zakonitosti in napravili svoj prvi elektromotor. Toda ti skupki niso le igrače, kajti LittleBits ne uporabljajo zgolj v šolah, kjer mulčad sestavlja robotske roke, avteke in budilke, ki jih sproži tipalo svetlobe. Za svoje so ga vzeli celo načrtovalci resnih elektronskih rešitev, ki tako hitro pridejo do prototipov svojih zamisli. Med naprednejšimi kompleti najdeš takega z mikrokontrolerjem arduino, pa Synth Kit, ki vsebuje signalne filtre in oscilatorje. Z njim lahko torej obdeluješ zvočni signal in zmodaš svoje inštrumente ali mešalno mizo ter napraviš nekaj, kar bo slišati bolje kot Damjan Murko. Načrti teh zamisli se stekajo v spletno odložišče, kjer jih lahko pobere kdorkoli. S tem so LittleBits postali velik igralec na področju tako imenovanega odprtega hardvera, strojne analogije odprtokodnemu gibanju.



Space Kit ne vsebuje zgolj elektronskih komponent, marveč tudi preproste makete mednarodne vesoljske postaje, roverja in antene.



Med zamislimi na spletu ne manjka hudomušnosti. Ta konstrukcija z všečki in omembami na Twitterju napihuje balon, da ponazori dvigajoč se ego.

Spomladi so predstavili dva nova kompleta, Space in Cloud. Prvi je nastal v sodelovanju z vesoljsko agencijo NASA in rabi učenju o raziskovanju vesolja. Z njim lahko med drugim sestaviš preprosto radijsko anteno in marsovskega terenca, medtem ko je v priloženih knjigah ogromno resnejših fizikalnih nalog, ki te denimo poučijo o kvadratnem padcu jakosti svetlobe z oddaljenostjo. Zanimivejši za splošno populacijo pa je Cloud, ker elektrosestavljanke po wi-fiju poveže v internet! Nato lahko elektroniko denimo upravljaš z mobitelom ali obratno. Sestaviš onegaj, ki ti na fon pošlje SMS, če se dojenček zbudi in začne dreti. Na spletnem odložišču na primer najdeš načrt za senzor za nivo krme za kure, ki stanje sporoča na telefon, ali krmilnik rib na ukaz. S tem so napravice LittleBits postale del interneta stvari. Spojiti jih je moč tudi s servisom za povezavo spletnih aplikacij IFTTT in recimo sprožiti zvonec, če ti kdo piše na Facebookov zid.



Napravica, ki ti na telefon pošlje SMS, ko v tvoji odsotnosti na vratih pozvoni, je ena najpreprostejših in najbolj razširjenih uporabnosti iz Cloud Kita.

Kompleti LittleBits so ta hip na voljo zgolj v ameriški spletni štacuni, kjer gre začetni z desetimi gradniki za sto dolarjev plus davek plus poštnina. Posamezni gradniki pa sežejo od 14 do 30 dolarjev. Morda bo kdo mnenja, da niso poceni, a resnici na ljubo za konkretno Warhammerjevo vojsko pljuneš več, pa iz nje ne moreš sestaviti pravega robota.

Valve je na uradni spisek kart za Counter-Strike: Global Offensive dal nivo Castle, izdelek Slovenca Jana Gortnarja, napravljen po Predjamskem gradu. Aggressor z avtorjem udari eno moško o miniranju nacionalnih znamenitosti.



Teroristi v Predjami

Prvega julija so igralci Counter-Strika: Global Offensive dobili Operation Breakout. Gre za četrto od operacij – razširitev, s katerimi Valve osvežuje uradni nabor kart, ki jih igrin matchmaker uporablja za spletno teroriziranje. Eno od šestih novih prizorišč, Castle, je bilo podalpskim igralcem videti nadvse domače! V oči je namreč zbodla podoba gradu, koder je vitez Erazem Predjamski z izdajstvom našel konec pod topovsko kroglo, medtem ko je opravljal veliko potrebo. Koliko znoja, krvi in solza je potrebno, da izgotoviš stopnjo, po kateri se dnevno preganjajo deset tisoči, nam pove njen avtor Jan Gortnar.

Izdelava dobrih kart zahteva izkušnje. Koliko časa se že ukvarjaš z level designom in konkretno s pogonom Source?
Pričel sem leta 2009, torej imam približno pet let izkušenj. Že od vsega začetka delam v Valvovem Sourcu, ker sem štartal z Left 4 Dead 2. To je bil tisti špil, zaradi katerega sem začel šariti po editorju in se ukvarjati s snovanjem kart. Castle ni moj prvi izdelek, predtem sem končal dve kampanji za L4D2. Še precej številnejše pa so nedokončane karte, ki niso nikdar prišle na linijo. Bolje, da ne. Tako je pri vseh mapperjih. Za kvalitetne izdelke je treba biti samokritičen.

Toda Castle je karta za Counter-Strike. Zakaj si zamenjal igro?
Pravzaprav je bil tudi Castle sprva mišljen za Left 4 Dead 2. Biti bi moral del kampanje, torej skupka kart, ki bi vseboval še Postojnsko jamo z vlakcem, finale pa bi bil na železniški postaji, če se prav spomnim. Toda vmes sem pogruntal, da delež igralcev L4D2 vztrajno pada, in sem izgubil motivacijo, da bi napravil celotno kampanjo, ki ni majhen zalogaj. Padla je odločitev, da bo Castle ozemlje za Global Offensive, ki je postajal vse bolj popularen. Tudi čas, ki ga igralec preživi na karti, je v CSu daljši, saj runde trajajo dlje.

Čemu ravno Predjama?
Ko iščeš motive za prizorišča, so takšne ideje običajne. Kot sem dejal, je prvotna zasnova vključevala še Postojnsko jamo in druge reči. Enostavno se mi je zdelo super vključiti znane lokacije.

Kako vesten posnetek gradu je v igri?
Samo zunanjost je realistična. Za notranjost pa nisem našel točnih načrtov in sem jo napravil bolj po spominu. Za večigralske karte ponavadi itak ne moreš stoodstotno posnemati stvarnih lokacij, ker je na prvem mestu igralnost, ne realizem. Notranjosti v Castlu denimo nisem smel polniti s pohištvom in drobnarijami, ker so igralci hoteli čimbolj prazno, čisto karto, da se po njej laže gibljejo.

Si teksture posnel ali vzel od drugod?
Večina tekstur za grad je vzeta z odložišča Cgtextures.com in drugod s spleta, dočim sem nekaj okolice napravil po lastnih fotografijah, na primer nebo in gore v ozadju.

Koliko časa ti je vzela gradnja karte?
Pričel sem lani na začetku poletja, prvo polno inačico pa sem na Steam Workshop dal decembra. Torej okrog pol leta. Ampak takrat se razvoj še ni končal ...

... ker je bilo treba karto optimizirati?
Tako je. Ker sem prišel od Left 4 Deada, s Counter-Strikom nisem imel dosti izkušenj in se prva verzija karte seveda ni dobro igrala. S kolegi smo veliko pretestirali, da smo jo spravili v igralno stanje, mnogo so svetovali igralci. Pomembno je, da imaš za preizkušanje zanesljive ljudi. Vedeli smo, da ima Castle potencial, saj je hitro po izidu prišla na drugo mesto popularnosti na Steam Workshopu. To pomeni, da so jo igralci sami radi sneli s servisa in igrali.

Takrat je to opazil Valve?
Da. Rekli so, da so jim je zadeva všeč, ampak da moram spremeniti to in ono. Imajo svoj notranji oddelek za preizkušanje, ki jim je povedal, kako karto izboljšati.

Potem si jo moral sam predelovati?
Seveda. Valvovi ljudje izdelke z Workshopa zgolj preizkušajo, sami se vanje ne vtikajo. V karte se itak ne morejo, ker nimajo neskompajlanih inačic.

In ko jim je bila dovolj všeč, so jo vključili v operacijo?
Tako je. To pomeni, da je zdaj v uradni rotaciji iskalnika soigralcev za vse imetnike Global Offensiva in ne več le kot opcija za dolpoteg v Workshopu. Za 5 evrov je moč kupiti pasoš s priboljški, kot so kožice za orožja, prihodki pa gredo nam, level designerjem. V prejšnjih operacijah so se enakomerno porazdelili med avtorje kart. Bomo videli, kako bo tokrat :).

Je veliko odziva domačih in tujih igralcev?
Nekaj pa. Dnevno so requesti za frenda na Steamu. Tujcem je pa dosti vseeno, večina jih ne porajta, da je karta napravljena po resnični lokaciji.

Je level design zgolj hobi, ali se kaniš z njim po tem uspehu ukvarjati še resneje?
Ne, ni le postranska stvar, ampak imam s tem profesionalne načrte. Hodim na Akademijo za likovno umetnost in oblikovanje, ki gre dobro poleg, čeprav po prvem narejenem letniku še ne morem reči, da mi je šola res pomagala. Me pa bolj kot izdelava kart, ki obvezno vsebuje tudi načrtovanje igralnosti, zanima 3D-modeliranje arhitekturnih in naravnih motivov ter teksturiranje.


Niso vse Janove fotke za teksture posnete v Predjami. V daljavi lahko opaziš Krvavec.



Uravnoteženje karte še vedno poteka, saj naval igralcev Valvu kaže boljšo statistično sliko.


Podoba od realne najbolj odstopa v jami, ki predstavlja polovico karte in jo stilsko poživi.

Dota brez meja

Četrta izvedba tekmovanja The International v Doti 2 se je zopet postavila z rekordno visokim nagradnim skladom skorajda enajstih milijonov dolarjev. Aggressor pokomentira Valvov bučni prodor v e-šport.



Desettisočglava množica navijačev kriče vstaja s stolov v dvorani in nori s pisanimi transparenti. Je to prizor s košarkaške tekme? Nak: na odru se v steklenih komorah za računalniki potijo tekmovalci, ki besno klikajo z miškami. Korejski turnir v Starcraftu, torej? Tudi ne. Prizorišče je KeyArena v Seattlu, špil pa Dota 2, uradni naslednik moda Defense of the Ancients, ki je spočel zvrst spletnih aren MOBA. 10.000 gledalcev je sredi julija na licu mesta spremljalo četrto tekmovanje The International, dočim ga je dvajset milijonov zrlo na vsemrežnih servisih. Zmagovalna ekipa s Kitajske, Newbee, je pobasala pet milijonov dolarjev nagrade – več kot Seattle Seahawksi, zmagovalci zadnjega Super Bowla. In največ v svetu e-športa.

Cingljanje cekinov

Veličino Internationalov skrbno orkestrira Valve, ki tako neguje vez z igralci in širi prepoznavnost. To so med drugim pokazali z marčnim filmom Free to Play, ki je orisal prvi turnir pred tremi leti in te dogodke približal tistim, ki jim Dota še ni pohrustala življenja. Podjetje se ga je tedaj lotilo z namenom oglaševanja skorajšnjega izida Dote 2. Norijo pa najlaže sprožiš z zajetnimi nagradami, zato je stric Gabe odšel v trezor in iz njega prinesel 1,6 milijona dolarjev, od katerih je zmagovalec vzel okrogel milijon. To je bil rumeni ukrajinski klan Natus Vincere ali Na'Vi.

Valve si je tekmovanje sprva zamislil kot enkraten podvig, a jih je uspeh prepričal, da ga preobrazijo v vsakoletni dogodek. S kölnskega Gamescoma so ga premestili v Seattle – najprej dvakrat v halo Benaroya, letos pa v mnogo večjo KeyAreno. Leta 2012 je bil nagradni sklad enak kot prvič, lani pa je zrasel zavoljo genialne zamisli, Compendiuma. Šlo je za paket digitalnih priboljškov za Doto 2, pri katerem se je delež od prodaje prelil v nagradni fond. Hakeljc je v podrobnostih, kajti virtualni zaboj se je odpiral postopoma, z vse množičnejšo prodajo. Letos je iz sebe bruhal najprej kožice za Dotine junake, ob dosežku 2,9 milijonskega sklada pa celo nov igralni modus! Toda kupci so se ustavili šele pri neverjetnih 10.929.723 $! Compendium je letos koštal desetaka, četrtina je šla v turnir. To pomeni, da je sam Valve dobil trikrat toliko denarja! Brez več denarja, kolikor ga je šlo v turnir. Brez dvoma zadetek v črno in eden najuspešnejših spojev profesionalnega igranja ter modela free 2 play.

Pro!

Norija glede prireditve je bila tolikšna, da so karte za dvorano letos pošle v manj kot uri. Ko imaš opisana sredstva in privržence, si pač lahko privoščiš gromko, profesionalno organizirano doživetje. Ekip je bilo devetnajst z vsega sveta, vsako je sestavljalo po pet tekmovalcev in trener. Ko sta se dve spopadli, sta bili vsaka zaprti v svojo zvočno izolirano sobo z računalniki. Komentirala je šesterica osrednjih strokovnjakov. Štirje so gledalce med tekmami zaposlovali z analizami in govoricami hitreje, kot Ališić reče 'dež', medtem ko je bil par zadolžen za posamezne, nekako polurne boje. Prištej ducat poročevalcev za druga jezikovna območja in prismuknjeno množico, pa imaš dogajanje, ki spomni na najodmevnejše športne prireditve. Ob tem je TI4 z nekaj prekinitvami potekal vse od 8. do 21. julija!

Internationali in peščica sorodnih tekmovanj, denimo LoLovi finali letnega turnirja World Championship, na Zahod prinesejo tisto, kar Korejci poznajo že dobro desetletje. Tekmovanja na najvišji ravni, ki se tako po pridihu kot denarcih spogledujejo s športnimi. Gledalci s kriki pospremijo vsak adrenalinski trenutek na zaslonih, dekleta mečejo hlačke fantom na oder, komentatorji ob izjemnih potezah dvigujejo glas, kamere so z veščimi rezi za petami slehernemu detajlu. Ko to vidiš prvič, te prevzame. Pa zaprmej je verodostojnejše kot ameriški wrestling.

GG, Valve

Letos se ljubljenci množic, Na'Vi, prvič niso dokopali do finala, marveč so odleteli že v osmini. Tudi druga preteklа zmagovalca, Invictus Gaming in Alliance, je nista odnesla bolje. Zakaj smo tokrat prvič videli povsem kitajski finale, v katerem so Newbee povozili Vici Gaming, je stvar strokovnih debat za Dotine privržence. Velja pa poudariti, da se je s tem prvič odrazilo dejstvo, da je Dota 2 na Kitajskem najpomembnejša turnirska igra. Tako kot sta za Korejce oba Starcrafta.

Valve je že doslej imel svoj tekmovalni naslov, namreč Counter-Strike. Toda v e-šport se ni izdatneje vtikal. Z Doto 2 in Internationali se je to obrnilo, saj je v borih nekaj letih prireditev, ki je bila spočetka zastavljena oglaševalsko, vzredil v najudarnejši e-športni dogodek na svetu. Stric Gabe lahko na seznam dejavnosti, v katerih Valve šola tekmece v industriji, doda še enega. Gotovo tam nekje v svojem dvorcu zdaj boža belega mačka in se manično heheta.

Dvorana je bila med zaključnimi boji polna do zadnjega sedeža in vzdušje je bilo fenomenalno. Na sredini je oder z igralci, ob spodnjem robu vidiš prostor s komentatorji.



Težko bi našli primernejši tip iger za gledalce, kot so mobe. Dogajanje je raznoliko, napetost se s trajanjem bitk stopnjuje, pa še ekipne igre so to. Letos so imeli celo ločen kanal s komentiranjem za začetnike.



Zmagovalce Newbee so sestavili letošnjega februarja z veterani drugih ekip. Bagatelca: odškodnine za prestope so segle do 80.000 dolarjev!



Turnir EVO je moker sen domala vsakogar, ki se tekmovalno ubada z arkadnimi borilnimi igrami. Sneti pozorno prisluhne zvokom mastnih klofut iz Las Vegasa, ki tokrat udarjajo takt evropske himne.



Refleksni odziv na matchup Sagat proti Rose je "uboga dečva nima za piškote." Toda Luffy je dokazal, da ni čisto tako.


Letošnji zmagovalec Luffy je tip na desni. Za razliko od konkurenta v roki nima arkadnega sticka, temveč joypad od PSX!

ODA RADOSTI

Las Vegas je znan po kockanju, pregrehi, seriji CSI – in že dosti let po pretepaškem turnirju EVO. Letos se je ta odvil med 11. in 13. julijem v igralniškem hotelu LVH, kamor so lahko prihlačali vsi, ki se jim je zazdelo, da so naštudirali *frame dato* ene od osmih iger. To so bile Ultra Street Fighter IV, Tekken Tag Tournament 2, Ultimate Marvel vs. Capcom 3, BlazBlue: Chrono Phantasma, Killer Instinct, Injustice: Gods Among Us, King of Fighters XIII in Super Smash Bros Melee. Največ jih je teklo na xboxu 360 in na Asusovih monitorjih brez zamika, dočim so Smash Bros poganjali wiiji, ki so polno združljivi z gamecubom. Največ prijavljenih je imel USF4, skoraj dva tisoč, sledila sta UMvC3 z jurčkom in Smash Bros z 970. Zadnji, Tekken Tag 2, je pridobil 257 častilcev.

Garbanja obilo

EVO je javni turnir, za katerega se ni treba vnaprej kvalificirati. Prineseš kontroler, ki je lahko vsakršna ožičena palica ali kontroler, invokaš spletno registracijo, ki stane 20 dolarjev, in se znajdeš v eni od kvalifikacijskih skupin. V uporabi je sistem dvojne eliminacije. Domov greš, če izgubiš dve partiji, tisti, ki so bili potolčeni enkrat, pa imajo še eno priložnost. Tak sistem je bolj pravičen in privlačen od single eliminationa, kjer ena izguba pomeni pogubo.

Kvalifikacije so bile napete in privlačen je bil razdelek BYOC – Bring Your Own Console. Tu se je folk z lastnimi konzolami meril v alternativnih naslovih. A gledalcem, ki so na licu mesta plačali 10 $ za dnevno ogledno vstopnico, in stotisočem, ki so ob rjovenju komentatorjev spremljali streame, so se oči zares zasvetile šele, ko se je udarilo najboljših osem.

Pričakovanja so bila kot zmerom velika, saj se Eva tradicionalno udeležijo vsa največja imena, zvečine razporejena po sponzorskih ekipah. Med navadneži so letos stopala komboastična božanstva, kot sta Daigo Umehara, ki je v japonskih igralnicah v Street Fighterju IV z naskokom številka ena, ter Američan Justin Wong, ki mu je ljub Marvel vs. Capcom. Ravno onadva sta zaslužna za najbolj odmevni trenutek v zgodovini tekmovanj v pretepačinah, ko je leta 2004 v Street Fighterju III Umehara s Kenom neverjetno zbrano premagal Wongovo Chun-Li. YouTubaj 'Evo moment 37'.

Zmaga babe v grdih šolnih

Najbolj odmeven naslov je bil Ultra Street Fighter IV in večina je pričakovala, da se bodo v njem na kraju sklofali stalneži. A letošnji Evolution je bil, podobno kot International v Doti, nabit s presenečenji. Zgodaj so izpadli številni favoriti, vštevši z Umeharo, lanskim cesarjem Xianom in predlanskim prvakom Infiltrationom. Naposled se je na prestol povzpel Oliver 'Luffy' Hay, ki je v napetem, tehnično in taktično dovršenem finalu porazil Bonchanovega Sagata. Čeprav so bile njune bitke za nepoučene v slogu finala svetovnega nogometnega prvenstva manj privlačne kot nekateri prejšnji obračuni, ko so zasloni pokali od triumfov a la Nemčija : Brazilija 7 : 1, so izvedenci in sladokusci prišli na svoj račun. Oba sta pokazala vrhunsko izvedbeno in psihološko znanje ter znova dokazala, da je moč pretepaške igre označiti za pohitren šah.

Da je zmagal Luffy, je bila senzacija iz štirih razlogov. Prvič, je prvi Evropejec – četudi azijske krvi –, ki je osvojil Evo. Drugič, ni igral z arkadno palico, marveč z joypadom, in sicer z onim s prvega playstationa! Tretjič, Street Fighter ni njegova primarna igra, saj se bolj udejstvuje v Doti 2. In četrtič, ni dominiral z liki, ki smo jih vajeni, torej z Akumo, Fei Longom ali Cammy. Nak, vse je razmontiral s coprnico Rose, ki jo ima skupnost le za 'soliden' lik. V navezi z lansko zmago še enega 'outsiderja', Xianovega starca Gena, ni težko ugotoviti, da so tako imenovane tier liste bulšit. Finali v drugih igrah niso bili tako presenetljivi, so pa postregli z lepimi obračuni in na Twitchu ob najbolj popularnem času nabrali med 80.000 in 150.000 gledalci.

Stičišče udarcev

Čeprav je bil EVO 2014 s 5600 prijavljenci največji doslej, cifre v primerjavi z Dotinim Internationalom zbledijo. Manjša sta prizorišče in domet, mnogo nižji je nagradni sklad, ki je znašal 111 tisoč dolarjev. Cifra je dobljena iz deleža vstopnin plus prispevka, ki ga da založnik igre – Capcom je za USF4 pljunil 10.000 $, Razer enako za Killer Instinct, Arc in Askys pa sta BlazBlue obogatila s kar 30 jurji. Luffy je tako odnesel 17.000 $ in točke za Capcom Pro Tour. To je niz tekmovanj v Street Fighterju, ki potekajo po vsem svetu, med drugim v nam bližnji Angliji (VSFighting 4 od 23. do 24. avgusta) in na Švedskem (Dreamhack Winter od 27. do 30. novembra). Fino in Slovencu vsekakor bolj dosegljivo, ampak EVO je eden in edini!


Nepoučenemu najbolj hecno je bilo udejstvovanje v Super Smash Bros Melee, trinajst let stari pretepačini za gamecube, ki si je pridobila kulten status.



Nevidne zvezde Eva so komentatorji. Pri najbolj obiskanih kanalih na Twitchu in Tubu so gobčni in hkrati strokovno podkovani. Skorajda kot Stare.


Odnesti domov takole trofejo in kakih petnajst evrskih jurčkov ni slabo. Toda za tem se skriva ogromno treninga in veščine ter golidica sreče.

Obris Dooma

Na letošnji konvenciji QuakeCon smo naposled uzrli naslednji Doom. Pardon, *so* ga uzrli, kajti oči je božal le obiskovalcem. Aggressor poizve, čemu skrivnostnost.



Navzven s QuakeCona največ slišimo o ZeniMaxovih najavah. Toda za prisotne je to v prvi vrsti nepozabno množično druženje ob igrah.



Med kopico tekmovanj je bilo več takih v grajenju najbolj utrganega PC-ohišja. Tu je zmagal R2D2.

Hotel Hilton Anatole v teksaškem Dallasu je vsakoletni kraj največje LAN-zabave onstran Luže, QuakeCona. Osrednji prostor prireditve je hala s tri tisoč prostori za računala, ki jih zanesenjaki privlečejo na prizorišče in povežejo v velemrežo. Na njej igrajo Warcraft 2 ali Diabla. Prvega. Ja, QuakeCon je oda starošolskemu druženju s PCji. Četudi so ga zasnovali navdušenci nad Quakom in Doomom, tam niso zapovedani izdelki studia Id. Se pa poleg odvijajo nagradni turnirji v Quaku Live.

Skozi leta je Id konvencijo pričel uporabljati za lastne najave. Na njej je imel tradicionalno vsakoletni govor oče njihovih grafičnih pogonov in guru grafike John Carmack. Lanskega novembra pa je zapustil hišo in se preselil k Oculusu. Čeprav je letos ponudil svoj glas in stas za QuakeConov oder, z organizatorji ni našel skupnega jezika. (Da ga ZeniMax krivi domnevne kraje intelektualne lastnine in ga zato toži, pri tem gotovo ni pomagalo.) Letošnji Con, ki je potekal med 17. in 20. julijem, je bil torej prvi brez Carmackovega štiriurnega traktata, v katerem večina ljudi razume samo "Zdravo" in "Nasvidenje." Toda ta žalostni manko je zasenčilo nekaj drugega. Pokazali so Doom 4. Oziroma enostavno Doom.

Bethesda nekaj čeblja

Odkar je ZeniMax pred petimi leti kupil Id, je založnikov del QuakeCona poln Bethesdinega igrovja. Letos si mogel tam igrati Elder Scrolls Online, največje predavanje na prireditvi pa je govorilo o prihodnosti tega mmorpgja. Sprehodili so se skozi prihajajoči opustošeni Imperial City, kjer bo potekal množični boj tako proti zverem kot igralcem hkrati! Ušesa so najbolj zastrigla ob najavi mehanike, značilne za odklopljene Elder Scrollse, ki je v Onlinu še slabo razdelana: sistema zločina in kazni. Igralci bodo lahko kradli in pobijali NPCje, s čimer jih bodo na piko dobili stražarji. Z enim fejst hakeljcem: tudi igralci se bodo lahko udinjali za žandarje in lovili cefizlje!

Med ostalim smo slišali še, da hororščina Shinjija Mikamija The Evil Within pride nekaj dni prej, kot je bila napovedana, 18. oktobra. A to so bile obrobnosti. Kamorkoli si prvi dan pogledal, je bilo jasno, kaj je na umu dolgolasih obiskovalcev z veliko grško črko psi na majicah. Pred dogodkom je Id z dražilnim videom pošteno zrajcal slehernika, ki ve, kaj pomeni first-person shooter. Obljubili so, da tokrat pa zares pokažejo novi, četrti Doom. Prisegli so pri odrezani dvocevki in demonskih črevih, da res. In so ga.

Umaknite se kralju

Ko se je odvrtel uvodni piar Bethesdinih kravatarjev, so ugasnile luči in zaslišal se je značilni zvok dvocevke. Na zaslonu je oživela slika, ki je spomnila na Doom 3: sivo kovinske, okrvavljene stene, ogenj in velika puška v rokah. Nato je prilomastil prvi demon. Nagravžni spoj mesa in stroja, takisto spominjajoč na nakaze iz trojke. A tu so se podobnosti s slednjo končale. Ko se je namreč gnusoba pod zadetkom iz puške opotekla, je marinec bliskovito skočil do nje, ji odtrgal roko in jo z njo premlatil do smrti. Tedaj se je množici v dvorani strgalo.

Brutalni boj na blizu bo v novem Doomu hudo pomembna stvar, saj bo naš marinec obvladal vse vrste grotesknih pokončanj, ob katerih bi šlo na bruhanje še borcem iz Mortal Kombata. Mancubus je denimo storil konec tako, da mu je igralec v demu iztrgal črevesje in mu ga stlačil v gobec. Poglavje zase bo verižna žaga, ki bo svojat razkosavala, da bo veselje. Doom bo v Nemčiji zaprmej prepovedan!

To ni bilo edino, kar je navdušilo prisotne. Tempo v demu je bil brzinski, skoraj na ravni enice. Marinec bo obvladal dvojne skoke in dobršno merico parkourjevskih trikov. Vse to za učinkovito soočanje s hordami





Za oglaševanje rdeče-packastega Evil Withina so vodili krvodajalsko akcijo. V zameno za merico življenjske tekočine si dobil vrečo s priboljški.



Ob manku dema se moramo za podobo gnusob zanesti na dražilni video. Tole naj bi bil cyberdemon.

rogatih gnusob, ki jih bo spet toliko kot v prvih dveh delih. Torej polne dvorane, ki jih bo treba grupno radirati z ognjem iz rotirajočega kanona. Tudi med seboj se bodo znale sprčkati, kar bo treba izrabiti!

Ni pošteno, Id!

Doom bo rimejk enice in trojke, zaradi česar je izgubil štirico v imenu. Dogajal se bo na Marsu in gnal ga bo pogon Id Tech 6. Ostalega, razen izida za PC, xbox one in PS4, še ne vemo. V bistvu smo morali vse spisati po poročanju očividcev, kajti organizatorji iz dvorane niso spustili ničesar. Ilegalni posnetki? Nak, ljudje so morali pred ogledom oddati mobitele, množico pa je preverjala stotnija prostovoljcev. Varovanje kot v Guantanamu. Skratka, Id in Bethesda sta vsem ljubiteljem franšize, ki niso bili tam (svet minus tri tisoč), pokazala sredinec. Plebejci bomo namreč Doom lahko uzrli šele na E3ju prihodnje leto, torej še niti letos na Gamescomu. Razlog za takšno ravnanje je razkril Bethesdin Pete Hines, ki je pojasnil, da to ni bila volja založnika, marveč Idjeva želja. S projekcijo na QuakeConu so "hoteli le pokazati, da so živi." Drugače povedano, demu niso zaupali dovolj, da bi ga dali vsem na ogled. In to naj bi ljubitelje pomirilo? Po tistem, ko so morali predlani čisto resetirati razvoj igre in so izgubili množico ključnih ljudi plus Carmacka?? Čudna logika, ki je med zanesenjaki povzročila obilo negodovanja. Razen pri onih treh tisočih, ki so reč videli. Tisti so morali po nove gate.

NAJVEČJI FESTIVAL DOMIŠLJIJE









Neznanec se v bojni opravi LordaFebota pomeša med može v pajkicah in grudi, ki buhtijo iz lateksa. Išče kipec Super Pepeta in čarobne kikirikije. Ta-dih!

Le dva meseca sta minila, kar smo poročali z londonskega Comic-Cona, osrednjega evropskega zbora ljubiteljev superjunakov, pravljic, znanstvene fantastike in zombijev. A kljub mnogim tovrstnim organizacijam širom sveta kalifornijski Comic-Con vlada vsem. Tam se namreč pofočka vsakdo, ki je nekdo v popkulturnem poslu, in take ali drugačne ekskluzive pokažejo vsa velika imena, naj gre za filmske studie, stripovske založbe ali proizvajalce igrač. Za nameček je kraj dogajanja San Diego, najbolj privlačna točka zahodne obale. Tam so Sea World, živalski vrt in safari park, predvsem pa imajo (za razliko od Los Angelesa) lokali in restavracije mize na prostem. Skoraj evropsko. V barve Comic-Cona se za štiri dni v juliju ovije vse mesto, saj je sejmišče že davno postalo premajhno. Zato so šov razširili na obalne hotele in celo na znamenito muzejsko letalonosilko USS Midway. V okraj na ta rovaš priteče kar dvesto milijonov dolarjev!

Konvencije 'geekov' niso noviteta. Za eno prvih velja njujorški Science Fiction Convention iz leta 1939. Izvirni sandieški Comic-Con pa je leta 1970 spočela peterica navdušencev nad stripi in prvih nekaj sto obiskovalcev je hitro nekaj tisoč postalo. Odtlej se je vsebina razširila na filme, nadaljevanke, namiznice in naposled videoigre, ime pa je postalo močna blagovna znamka, pod katero potekajo slične prireditve po celem svetu. Dobršen del sodobnega dogodka sicer predstavljajo vrste stojnic, kjer lahko kupiš akcijsko figurico še tako obskurnega junaclja, stare stripe, bluray z animejem, najnovejši grafični roman ali vitrinski rekvizit iz omiljenega filma. Toda Comic-Con je mnogo več od smenja. Za več kot 170.000 obiskovalcev je to štiridnevni praznik fantazije v vseh pojavnih oblikah. Blagor tistim, ki ga obhajajo, zakajti njih je um svoboden!

Ponavadi obiske takih dogodkov spodbujam, pri Comic-Conu v San Diegu pa je drugače. Seveda je obisk mame in ate takih konvencij neprecenljiva izkušnja. Vendar podvig ni enostaven. Četudi damo ob kraj, da so avionske karte za ZDA poleti zasoljene, je glavna težava vstopnica. Te so namreč vselej razprodane v predprodaji, in to v nekaj urah, pri čemer lahko kupiš eno samo. Cena dnevne karte je drugače 45 dolarjev. Zato je za začetek mnogo bolj priporočljiva londonska prireditev. Naslednja tamkajšnja maškarada bo 24. oktobra.


The Red Wedding was an Inside JOB

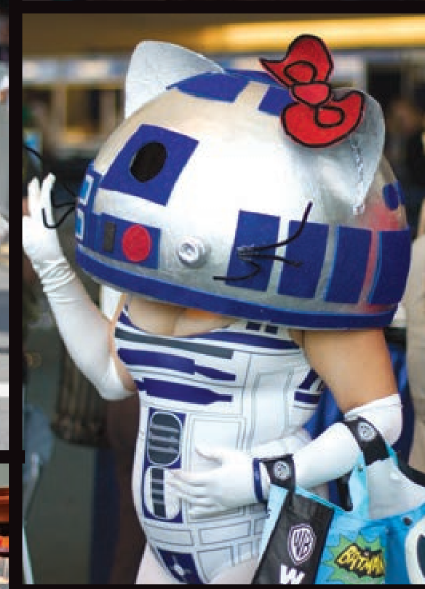




















Superman v Batman: Dawn od Justice
marec 2016
Najbolj znana rešimoža sta se sicer v stripih in risankah že mnogokrat srečala ter udarila, na filmu pa se bosta prvikrat. Ni čudno, da je to najbolj pričakovan tovrstni film, dasi je oddaljen skoraj dve leti. Ekipa je domala ista kot pri Jeklenem možu, na čelu z režiserjem Snyderjem in akterjem Henryjem Cavillom. Temnega viteza bo, kot vemo, po novem upodobil Ben Affleck, nad čimer skupnost ni navdušena. Pokazani video ni razkril ničesar, ne Benove igre, ne zgodbe. Kraj dogajanja baje ne bo Gotham, marveč Supermanov svet, fanta pa bosta sprva rivala, nakar bo prišel Lex Luthor in treba bo združiti moči. Prvikrat se bo na velikem platnu pokazala amazonka Wonder Woman, a ne v prepoznavnih rdeče-modrih cunjicah, marveč v 50 odtenkih rjave. Upodobila jo bo izraelska igralka Gal Gadot. Manjši vlogi bosta imela še Cyborg in Aquaman, kajti film je nastavek za junaški krožek Justice League, DCjevo ustreznico Marvelovim Avengerjem.

Avengers: Age of Ultron *maj 2015*
Na kraju Winter Soldierja so agencijo Shield razpustili, zato je superjunaški vod ostal brez delodajalca. Ambiciozni Tony Stark zaščito Zemlje privatizira: svojo bajto spremeni v glavni štab Avengerjev in izdela vojsko Iron Manu podobnih dronov. Toda umetna inteligenca postane prepametna in se odloči uničiti človeštvo. Rodi se Ultron. Poleg njega bo v filmu še par novih likov, ki jih bralci stripov že poznajo. Eden od zlobnjakov bo nekdanji nacist Baron von Strucker, na strani dobrih pa prihajata x-mož Quicksilver in njegova dvojčica x-žena Scarlet Witch. Po Marvelovem kanonu je njun oče Magneto. Stara tovarišija, torej Hulk, Captain America, Black Widow, Thor, Hawkeye in Bad Ass Motherfucker Nick Fury ostajajo. Proračun je višji kot za katerikoli Marvelov film doslej, tako da ima, da poka!



Ant-Man *julij 2015*
Marvelov bazen junacljev je res globok in zdaj bo lastno slikosučno predstavo dobil še en honorarni član Avengerjev, Ant-Man. Pod imenom in kostumom, ki sta si ga pred pol stoletja izmislila očaka umetnosti Stan Lee in Jack Kirby, se skriva več ljudi. Vsem je skupna uporaba seruma, ki omogoča spreminjanje oblike navzgor ali navzdol in nadzor mravelj. Film bo povzel izvirno zgodbo žužkologa Henryja Pyma (Michael Douglas), prvega Ant-Mana, ki kemikalijo iznajde, nakar moč preda učencu Scottu Langu, ki ga bo uprizoril komedij-ant Paul Rudd. Proti komu se bosta hudi



mravljici borili, ne povedo. So pa šefi studia namignili, da se bo junak pridružil Maščevalcem v tretjem poglavju.

Mad Max: Fury Road *maj 2015*
Po treh desetletjih se Pobesneli Max vrača. Seveda ne Mel Gibson, marveč v škornje stopa angleški igralec Tom Hardy, ki ga gledamo v filmu Locke. Postapokaliptični spektakel vnovič nastaja v avstralski produkciji, saj za režijo in scenarij skrbi oče serije George Miller. To je v redu, kajti projekta se je lotil bolj starošolsko, torej z več posnete in ne računalniško ustvarjene akcije. Kako oziroma če sploh se Furijasta cesta umešča v poznano časovnico, ni znano. Edini prepoznavni element je



ford XB falcon, eksplozivni trailer z nenavadnimi vozili pa daje misliti, da bo film potenciran Road Warrior. Ženski lik igra Charlize Theron, ki bo kasneje dobila ločen odvrtek. Zanimivost: film bi moral biti že nared, vendar jim jo je s preveliko močo zagodlo domače okolje, zato so bili primorani snemanje prestaviti v namibijsko puščavo.

The Hobbit: The Battle of the Five Armies
december 2014
Škratje so zbudili speče zlo in Jezernemu mestu se slabo piše. A Bard bo popravil napako predhodnika in pravilno usmeril črno puščico. Zdaj ima Hrastov ščit drugo težavo: na Goro že jurišajo čete orkov na vargovskih hrbtih. Na srečo tokrat dobi zaveznike. Z Železnega hribovja svojemu rodu na pomoč prihaja Dain, z juga se jim v boju zoper skupnega sovražnika pridružijo gozdni vilini in ko jim gre najbolj za nohte, prihlača Beorn v najbolj kosmati podobi. Načitanci vemo, da Thorin, Fili in Kili umrjejo, smo pa blazno radovedni, kako je Jackson umestil Sauronovo in Sarumanovo vlogo, ki ju v knjigi ni. Christopher Lee, ki igra slednjega, je že čivknil, da ga bo v filmu kar precej! Celotna ekipa se je strinjala z Jacksonom, da se je razdelitev zgodbe v tri dele splačala in da bo zaključek nepozaben.



MAŠKARADA PONOSA

Najbolj prepoznaven element festivala je našemljenost obiskovalcev. Tako imenovani cosplay je znotraj skupnosti priljubljen hobi in ljudje se več mesecev pripravljajo za popolno preobrazbo v lik iz filma, stripa, risanke ali igre. Največ je znamenitejših superherojev in vojnozvezdnikov, toda praktično ni nezastopanega področja oziroma vira. Tu so sto in ena Disneyjeva princeska, ducati Mariov in Linkov, vsi pajaci iz Avengerjev in Pravičniške lige, japanske šeme s pisanimi pričeskami in gromozanskimi orožji, Transformerji, oklepljeni vesoljski vojaki, borci iz pretepaških iger, kiberpunkovski strici, spaki iz Warcrafta ...
Ob preštevilnih Batmanih, Narutih in stormtrooperjih ima svojega glasnika poslednja manga in prenekateri davno pozabljen film. Recimo Šund, ki sta ga zastopala Jules in Vincent. Domiselni so tudi 'nadgrajeni' ali hibridni liki, ki so zadnječasni trend, na primer mariachi Sub-Zero, sadomazo Vader in Hello Kitty R2D2. Izvirnost ne pozna meja, tako pri izbiri kot stvaritvi kostuma. Eni se dela lotijo improvizatorsko in s spenjačem ter črnimi vrečkami za smeti sebe preobrazijo v aliena ali mobility scooter s kartonom predelajo v x-wing. Drugi pristopijo karseda resno in izdelajo veličastno preobleko s krili, se prebarvajo ter uporabijo strašljive kontaktne leče. Vse je v kreativnosti, kajti cosplay ni kupovanje izdelanih mask.
Šeme tisti vikend vidiš povsod po mestu, celo na plaži. Pri nas bi na kup leteli rešilci in jopiči z rokavi na hrbtu, tam pa so nekaj normalnega in kvečjemu turistična atrakcija. Še policija sodeluje v znamenitem sprehodu zombijev. Zlasti je veselje gledati punce v oprijetih nošah, ki brezsramno kažejo kipeče dekolteje do popka ali se naokoli sprehajajo v priljubljeni opravi princese Leie – tisti iz dveh krpic in s ketno okoli vratu. Za tistega, ki ima fetiš na ženske junakinje (le kdo ga nima?), je izkušnja neprecenljiva. Je bilo pa v tej navezi letos par prijav spolnega nadlegovanja, kar zna v prihodnosti vplivati količino izpostavljene kože.

RAZNOLIKO DOGAJANJE

Medtem ko nekateri v glavni hali brskajo za arhaičnimi izdajami stripov, na polno zapravljajo za nove igračke in se slikajo ob velikanskem Smaugu ter Bumblebeeju, v okoliških dvoranah ni nič manj zanimivo. Nekje se odvija maškarada, kjer izbirajo najboljše cosplayerje, v vsakem trenutku pa poteka okoli dvajset različnih predavanj, forumov, pogovorov, turnirjev in predstav, katerih skupna številka je skoraj štirimestna. Količina predstavljenih, omenjenih in šušljanih informacij je neobvladljiva.
Filmarji prikazujejo ekskluzivne odlomke iz prihajajočih spektaklov ... televizijske mreže najavljajo nove serije in sezone ... igralske zasedbe odgovarjajo na vprašanja skupnosti ... pisci stripov razlagajo zgodbena vesolja in vnovične zagone superjunakov ... potekajo kvartopirska in druga namizniška tekmovanja ... neprestano se sukajo animeji vseh vrst, tudi za odrasle ... znani pisatelji, kot sta Neil Gaiman in Raymond Feist, vodijo debatne krožke ... ljudje iz posla svetujejo mladim, kako priti v stripovsko ali televizijsko industrijo ... in svojih pet minut slave vno-



Ni mi znano, kakšni so bili primeri spolnega nadlegovanja. Če so primitivci šlatali babe za joške in jih škljocali pod kikle, naj jih Bane drgne s podpazduho, dokler se ne pokesajo. A mislim, da se je dogajalo predvsem okularno in verbalno gestikuliranje. Da se takele ženščine, ki jim jozeljni dobesedno kipijo spod majčk, pritožujejo, ker jim ljudje bulijo v oprsje in ga slikajo, se mi zdi skrajno licemersko. Če jih to moti, naj se preoblečejo v spužvo Boba!

vič iščejo igralci, ki so upodobili znane vloge v nekem drugem času. Med slednje denimo sodi stalni Comic-Conov inventar Lou Ferringo, Hulk iz TV-serije iz 1977, ki bo tam najbrž do smrti prodajal avtograme.
V zakulisju je vselej polno znanih obrazov z vseh vetrov, največ iz filmskega sveta. Za nenapovedano presenečenje je poskrbel Ben Affleck, ki je prišel osebno prepričevat fane, da je iz pravega testa za novega Batmana. Gneča je bila takisto okoli Matthewa McConagheyja, ki je – z majico na sebi – hvalil vesoljsko pustolovščino Interstellar. Frank Miller in Robert Rodrigez sta pomovirala novi Sin City in Jeff Bridges film o distopični futuri The Giver. Posebej oblegana je bila dvorana, kjer so znanci iz Zahodnjega odgovarjali na vprašanja o četrti in peti sezoni. Je pa letos zevala praznina na stojnici, kjer oče Hulka, Avengerjev, Spider-Mana in mnogih drugih rešimož Stan Lee vsako leto deli podpise. 91-letnemu starosti risbic z oblački je zavdal superzlobnež Larin Gitis.

PAR KOLEKTORSKIH HOTNIC

Igrače za odrasle otroke so velik posel, zato proizvajalci dogodek vedno pospremijo s specialnimi hotnicami, ki jih v prosti prodaji kobajagi ni. Denarnice zbirateljev (in preprodajalcev) se zato odpirajo kar same.
Lego je na svojem štantu za 40 dolarjev prodajal set 'klasičnih' Batmana in Robina v batmobilu, tistih iz TV-nadaljevanke iz leta 1966, ter posamično figurico Batmana s planeta Zur-En-Arrh. (Gre za enega od alternativnih vesolij.) Zdaj je moč oba izdelka za trimestni znesek kupiti le še na Ebayu.



Tam je edinole dosegljiva tudi posebna izdaja vadermobila, avtomobilčka, ki izgleda kot sploščena Vaderjeva čelada. Z njim je Matell obelodanil navezo Hot Wheels – Star Wars, ki bo pripeljala še yodamobil, chewymobil, lukmobil in r2d2mobil. Vojna zvezd se vselej prodaja in vročina se bo le še stopnjevala.



Alieni sicer niso tako zimzeleno vroči, a očividno jim priljubljenosti ne manjka. 250 komadov posebne retroizdaje dvorane z jajci, tiste iz izvirnega Scottovega Osmega potnika, je šlo za med. Žal stodolarski set ne upraviči cene, saj je prizor ceneno-plastično-kartonastega videza in čisto nič posebnega. A je 'omejen'.
Figuric je seveda več, kot se jih da pregledati, in segajo od zafrkantskih do najhudejše podrobnih za več sto dolarjev. Višek ponudbe za najbolj petične geeke in restavracije Planet Hollywood pa so dvometrske makete izdelovalca Sideshow Collectibles. Sem sodijo Terminator, Iron Man, Boba Fett, Darth Vader in Han Solo v karbonitu. Slednji nedvomno popestri vsako spalnico. Od šest do devet ameriških jurjev!





Večina celebrityjev pride na dogodek po dolžnosti, nekateri pa za lastno zabavo. Med slednje spadajo režiser Peter Jackson, igralec Daniel Radcliffe in preganjalec mitov Adam Savage. A da imajo mir pred oboževalci, je potrebna maska. Prvi se je odel v zlobnega burkeža in Harry Potter je Pajkomož postal. V takle astronavtski kombinezon z alienovskim facehuggerjem na skafandru pa se je napravil Adam.

IGRICE IGRICE

Konzolne igre so redne spremljevalke Comic-Cona, a nikoli niso v prvem planu oziroma tam ni premier. Prisotnost založnikov je zelo poljubna in letos jih je bilo kakih pet. Na majhnih paviljonih je izstopala šesterica naslovov, o vseh smo že pisali, še več pa bomo prihodnji mesec v raportu z Gamescoma. Potihem smo upali, da bo Warner razkril kak drobec Arkham Knighta, toda očitno je še prezgodaj, saj izide šele čez leto. Njihov štant je bil zato v znamenju ambiciozne odprte pustolovščine Shadow of Mordor, v kateri se je dalo prosto raziskovati Srednji svet in udrihati po trolih. Obetavni in izvirni špil, ki bo v marsičem razložil dogajanje med Hobitom in Gospodarjem, izide jeseni.
Ubisoft je omogočil špilanje novega Assassin's Creeda: Unity. Toda bolj kot Arnovo guncanje po pariških strehah je pozornost pritegnil čisto pravi parkurjevski poligon, ki so ga postavili čez cesto. Na skupku vsevrstnih ovir so lahko obiskovalci preizkusili svoje gimnastične skilze, pri čemer se ni uspelo polomiti nikomur. Francoski založnik si je zagotovil medijsko pokritost tudi s Far Cryjem 4, streljanko, ki se bo v četrto dogajala v Nepalu. Objavili so namreč natečaj za video, kjer bodo zmagovalca šerpe vkup z računalnikom odnesle na Everest, kjer se bo vpisal v anale kot prvi tamkajšnji gejmer. Seveda imajo v mislih pobočje, ne samega vrha sveta, a drobni tisk vseeno pomenljivo veli: "There is inherent risk of death and significant injury."



Protagonist v Shadow of Mordor bo stopač Talion z nenavadnim prekletstvom, zaradi katerega je domala nesmrten. Da ga bo odrešen, bo moral maščevati družino, pri čemer ga bo pot vodila v Mordor in okoliške dežele. To ne bo mimogredni tolkienovski špil, marveč visokoproračunska varianta Assassina oziroma Batmana z življenjskim okoljem. Odločitve bodo znatno vplivale na potek, med ostalimi pa bosta Talionu pomagala Golum in duh Celebrimorja. Kdo je slednji? I, tisti, ki je skoval Prstane mogote in obrti naučil Saurona.



V novem legičnem Batmanu bodo vsi DCjevi pajaci, ki kaj veljajo, od Lexa Luthorja prek Flasha in Martian Manhunterja do Plastic Mana in Fireflyja. Osrednji bo seveda Netopir v mnogo različnih suknjah, tudi tisti tavesoljski. Pestrosti bo nedvomno v izobilju, dočim mehanika in grafika ostajata enaki. Slednjo bi morali nadgraditi na raven one iz legofilma.

2K Games je demonstriral domiselno večigralsko akcijado Evolve, v kateri so se v džungli pomerili štirje lovci in zver. Vlogi sta seveda popolnoma različni, jagi pa so se lahko pridružili opazovalci. Po naključju se je vod štirih sodelovalnih likov spopadel z zlobnjakarskim nasprotnikom tudi v Microsoftovi frpjki Fable Legends. Ta idejno spomni na Dungeon Keeperja, le da je dogajanje bolj neposredno. Kooperativno igranje, a le za dvojico, je takisto ponujal Lego Batman 3: Beyond Gotham. V njem se Šišmiš skupaj s Supermanom, Zeleno lanterno in drugimi člani Pravičniške lige spopade z E.T.jem Brainiacom. Na razstavišču je bilo mogoče igrati nivoje v breztežnostnem vsemirju, kar je za svet legoidnih pustolovščin nekaj novega.

SEDMA UMETNOST

Daleč največ zanimanja med obiskovalci vlada za filmske promocije, ki se odvijajo v osrednji dvorani s kar 6500 sedeži. Začuda je izostala Sedma epizoda Vojne zvezd, prav tako ni bilo ničesar o novem Avatarju, Prometeju ali Jurskem parku. Smetano pozornosti je tako pobrala projekcija Warnerjevih bratov. Pričelo se je z napovednikom za svežega Pobesnelega Maxa, nadaljevalo z enournim kramljanjem Jacksona in ekipe o sklepnem poglavju Hobita ter zaključilo z ekskluzivnim dražilnikom za Batman v Superman. Na net je pricurljal le kot bedni 'cam', a je studio poskrbel, da ga je zelo težko najti. Itak ni kaj prida, saj pokaže le Batsa, ki mu svetijo oči belo, nakar pride Sups, ki mu svetijo oči rudeče. In geeki so omedlevali. Režiser Zack Snyder je pri tem namignil, da vzporedno že pripravljajo nadaljevanje z ekipo Justice League, v kateri združijo moči še drugi junaki hiše DC.
Na široko se je o svojih filmskih načrtih razgovoril tudi Marvel, ki je bil edini prisotni del Disneyja. Napovedali so novega rešimoža Ant-Mana, dvoje Avengerjev, Stotnika Ameriko 3, Guardians of Galaxy 2 in tri neimenovane projekte po stripih do leta 2018. Eden od njih naj bi bil Dr. Strange. Na razočaranje najmlajših ni bilo ničesar o tretjem Amazing Spider-Manu, najbolj znanem Marvelovem junačku, ki ga je studio Sony sicer že najavil za prihodnje leto.
Sledile so najave projektov z vseh koncev. Naslednji Godzila se bo spopadel s kar tremi starimi znanci: Rodanom, Mothro in večglavim zmajem Ghidorahom. Vse smo omenili v članku v Jokerju 250 ... Film Warcraft, ki bo razložil sovraštvo med ljudmi in orki, je v delu in na koledarju za 2016 ... Čez dve leti prispe Skull Island, zgodba o slovitem domovanju King Konga ... Vlogo Ellie v filmski verziji The Last of Us utegne dobiti Maisie Williams, znana kot Arya Stark, dočim bosta za vsebino poskrbela producent Sam Raimi in avtor špila Neil Druckman ... Za prihodnje leto so obelodanili novo ekranizacijo Hitmana ... Prvi del tretje zgodbe Iger lakote, podnaslovljen Mockingjay, pride v kina konec letošnjega novembra, zaključek pa ob letu osorej ... Naslednje poletje dospe igrano-animirana zgodba Pixels z Adamom Sandlerjem, Pac-Manom, Donkey Kongom, Froggerjem in drugimi retro liki, ki se skupaj zoperstavijo Space Invaderjem ... Na jesenskem sporedu je pričakovani Crimson Peak, skrivnostna zgodba o gotski strašljivi hiši režiserja Guillerma del Tora ... Horns, temnofantazijski triler Daniela 'Harryja Potterja' Radcliffa, pride oktobra ...

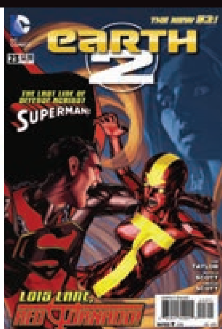
STARI JUNAČKI, NOVI OBLAČKI

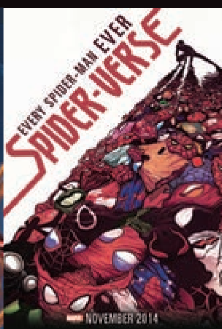
Kljub blišču znanstvenofantastičnih filmov, oglaševanju TV-serij in obči privlačnosti videoiger stripi ostajajo polnopravni sestavni del Comic-Cona. Konec koncev so podlaga za večino predstavljenih filmov, za mnogo nadaljevank in dobršen del maškar ter igrač. Res pa je, da zaradi malega papirnega formata, ki se ne bliska, ne trese, bliska in buči, niso v prvem planu in o njih občila ne poročajo dosti. Poleg tega jih je toliko, da je pregled nemogoč celo za poznavalca. Laičen Slovenec ve za založbi Marvel in DC, a samo v ZDA je še mnogo velikih imen, kot sta Image Comics (Spawn, The Darkness, The Walking Dead) in Dark Horse (Aliens, Hellboy). Da ne omenjam nebroja malih izdajateljev in samozaložnikov. Za mnogo slednjih je konvencija odlična prilika, da se predstavijo, prodajo svoje izdelke in upajo, da jih opazi kak velik urednik. (Drugače je malim striparjem namenjena hčerinska oktobrska konvencija APE – Alternative Press Expo.)

Žal v dolini šentflorjanski stripovska kultura ni razvita, zato je nizanje številnih naslovov in novitet nesmiselno. Kakšno pa kljub temu lahko omenimo. Američanke so recimo navdušene nad svežo angleško izdajo dveh priljubljenih japonskih stripov za ženske, kuharske mange What Did You Eat Yesterday? in bridgetjonesovske In Clothes Called Fat. Marvel in DC bolj kot na sveže like stavita na reciklažo ter mešanje starih. Primer prvega je nova serija Spider-Verse, v kateri se bodo srečale čisto vse doslejšnje oblike Pajkomoža, torej Superior, Amazing, Ultimate in Noir, pa še Spider-Woman bodo povabili zraven.

Podobno počne konkurent, ki že nekaj časa fura lastna alternativna vesolja, znana pod skupnim imenom Multiverse. Zdaj je v pripravi izdaja Earth 2: The World's End z zločestim Supermanom, Thomasom Waynom (fotrom) kot Batmanom in Lois Lane kot ginoid Red Tornado.
Stripov po Vojni zvezd je bilo mnogo, a od drugega leta dalje ima ekskluzivo zanje Marvel. Jasno, saj sta oba svetova pod marelo Mikija Miške. V načrtu imajo troje serij, vse pa se bodo, nenavadno, ubadale z dogodki med Epizodama IV in V. Osrednja izdaja bo nosila naslov Star Wars in bo predstavila peripetije Luka, Hana in ostale uporniške zalege. Drugi, petdelni strip Princess Leia bo posvečen travmam alderanske lepotice, ki je ravno dobro ostala brez domačega planeta. Najbolj zanimiv pa bo tretji periodični zvežčič, imenovan Darth Vader. Zgodba bo pripovedovana s temne strani in po zagotovilih pisca bomo najbolj popularnega fiktivnega zlobneža spoznali v čisto novi luči. Kajzer ga zaradi izgube Zvezde smrti pošlje klečat na koruzo, dodatno pa čeladarskega Anakina bega novi pilot s Silo … Oboje troje bo kupljivo in berljivo tudi v digitalni obliki, niso pa povedali, ali zgodbe sodijo pod uradni kanon.












ARMANDO HUERTA












2600










Flash *7. oktober*
Barryja Allena ob nesreči pospeševalnika delcev useka strela in ko se zbudi iz kome, zmore šibati supersonično. Vendar ni edini, ki dobi supermoči in nekateri jih uporabljajo za grde posle. Dogajanje v Central Cityju postane zelo pestro in petminutni video obeta dobro serijo. Za njo stojijo pisci Arrowa, saj gre pravzaprav za odvrtek, zato je glavni igralec od tam poznani Grant Gustin. Napovedanega je še kar nekaj križanja med nadaljevankama.

Constantine *24. oktober*
Okultnega detektiva Johna Constantina poznamo s frisom Keanuja Reevesa, a lik v prihajajoči seriji bo mnogo bolj podoben blontnemu stripovskemu izvirniku. Dušebrižniki pri NBCju so mu edinole ukinili prepoznavno verižno kajenje. Bržda bo uporabljal nikotinske obliže. Skratka, v tej gotsko-noirovski seriji se bo temni čarodej vkup z angelsko pomočnico spopadal s svojo preteklostjo in demoni, ki napadajo sodobni London.

Star Wars Rebels *oktober*
Risana serija Klonske vojne se je po šestih letnikih spomladi poslovila, zato za žaromečevanja željne zdaj prihaja Star Wars Rebels. Animiranka bo povzemala dogajanje med tretjo in četrto epizodo, v ospredju pa bo druščina različnih pritepencev. Med njimi bo Kanan Jarrus, eden redkih jedijev, ki je ušel zloglasnemu ukazu 66. Skozi njihove pustolovščine bomo spremljali oblikovanje Imperija na eni strani in partizanskega gibanja na drugi.

Gotham *22. september*
Osrednji lik ne bo Batman, saj ga še ne bo, marveč komisar James Gordon. Njegov uvodni primer bo umor Thomasa in Marthe Wayne, kjer se bo spoznal s siroto Bruceom. Skozi epizode bomo videli počasen razkroj Gothama in začetke mnogih zlobnih umov, kakršni so Joker, Riddler, Penguin in Scarecrow. Kljub temu ne pričakujte superherojske sage, marveč temačno psihološko kriminalko. Zanimiva izbira za šefa mafije Fisha Mooneyja je Jada Pinkett Smith.



Upanje na ekskluzivni napovednik pete sezone Igre prestolov je bilo kajpakda prenaivno, prav tako datum izida šeste knjige The Winds of Winter. Ekipa s simpatičnim pisateljem Georgom Martinom v sredi je eno uro bajala o snemanju, o mečevalskih treningih in stresala (nesmešne) šale. Predstavili so tudi nove igralce za prihajajoče like, predvsem Dornijce, a le na velikem platnu, ne v živo. Znan ni noben obraz.



28. septembra Griffini pojdejo na izlet v Springfield, kjer se bodo ob krofih spoprijateljili s Simpsoni! Tako se bo otvorila 13. sezona Family Guya. Rožnati človečki se bodo v mestu rumenokožcev dobro znašli: Homer in Peter se bosta prerekala, kateri pir je boljši, Bart in Stewie pa eden drugega učila lumparij. Dotična 232. epizoda z dvema sortama humorja bo dolga celo uro.

ČAR MALIH ZASLONOV

Filmi imajo visoke proračune, zato si lahko privoščijo večji spektakel, znana imena in zgoščeno akcijo. Toda resnici na ljubo smo se vsega tega nekoliko preobjedli. Zato radi gledamo malce bolj umirjene, na trenutke celo gledališke TV-serije, ki pritegnejo z neprimerno boljšim razvojem likov, podrobnejšo pripovedjo in kakovostnejšim tempom. Nič manj kot dva ducata novih nadaljevank so oznanile mreže, par pa so jih ekipe jokavo zaključile, recimo True Blood, katere zadnji deli so na sporedu ravno te dni. Seveda so bile prisotne tudi igralske zasedbe vročih serij, katerih nove, jesenske sezone so najavili zelo naglas. Na primer The Walking Dead, ki v jesenskem petem letniku napoveduje dramatične preobrate, in Arrow, bolj človeška superherojska pripoved, katere tretja sezona bo postregla z mnogimi novimi DCjevimi liki, med drugim Flashem in Ra's al Ghulom.

Nizike po stripovskih predlogah bodo letos v porastu, česar se zaradi prej omenjene narave medija res veselimo. Poleg novih primerov Arrowa in Agentov SHIELD koncem leta dobita svojo še dva DCjeva lika: brzonogi Flash in lovec na nadnaravnosti Constantine. Iz stripov na male ekrane prideta prav tako iZombie, pripoved o grobarki Gwen, ki mora enkrat na mesec jesti možgane, in Agent Carter, primeri skrivnostne agentke, ki dela za Iron Manovega fotra Howarda Starka. Najbolj pričakovana serija znotraj comiccovske skupnosti pa je Gotham, ki bi ji utegnila parirati edinole dolgo šušljana, a še vedno (uradno) nepotrjena igrana nadaljevanka Vojna zvezd.

Omembe (in kasnejšega opisa) se mi zdijo vredni še naslednje nizike. Ascension bo govoril, kaj dandanes počne večstočlanska posadka vesoljske ladje, ki so jih leta 1963 poslali na nove svetove ... Mike Tyson bo v slogu Scooby-Dooja raziskoval skrivnosti v Adult Swimovi animiranki Mike Tyson Mysteries ... Gledalci so dobro sprejeli Del Torovo noviteto The Strain, ki je štartala sredi julija in govori vampirskih parazitih v New Yorku ... Sam Raimi in Bruce Campbell potihem pripravljata nadaljevanko Evil Dead ... Halo: Nightfall, igrana nizika od Ridleyja Scotta, umeščena med poglavji 4 in 5, vzleti novembra ...



RAZPIS!



Kremasta ekipa se želi razširiti in obogatiti.
Zato vabi k STALNEMU sodelovanju!

Zahtevamo veliko, plačamo nebajno, a redno.
Če obkljukaš vse postavke na desni in niti ene na levi, se lepopisno pofočkaj na joker@joker.si.

Koga NE nucamo:

- najstnika z mnenjem, da ima JCT sanjski đob, ker samo igrce drka,
- človečka, ki bo za glavno referenco jel naštevati vse špile, ki jih je obrnil,
- naivneža, kateremu smo JCT carji in se je pripravljen udinjati zastonj,
- neukeža, ki meni, da je dvojka iz slovenščine na maturi dovolj za opisovanje igric,
- posiljenega plagiatorja obstoječega JCT-sloga,
- študenta s preveč časa, ki bi mogoče za hec malo probal, da vidi, kaj sploh počnemo,
- nevzgojenega neodgovorneža,
- siromaka z jadnimi tehnikalijami,
- upajočega na redno zaposlitev.

Koga potrebujemo:

- razumnika, ki ve, da je naš izdelek ubesediljenje kakovostnih informacij,
- nadpovprečnega pismeneža s konkretnimi izkušnjami iz kakovostnega ustvarjanja člankov, po možnosti novinarja,
- izobraženega, široko razgledanega človeka z veliko zanimanji in znanji,
- zagnanca, ki bo s svežino, novimi zamislimi in telesnim odorjem pripomogel k projektu,
- posedovalca in uporabnika sodobnih tehnologij,
- samozavestneža, ki ima jasna mnenja, po moško stisne roko in se ne vede lignjasto,
- poznavalca Jokerja,
- človeka z občutkom za odgovornost, samodisciplino in izdelanimi delovnimi navadami.









Ljudje tečemo, odkar smo se postavili na zadnje noge. Nismo najhitrejši v živalskem kraljestvu, nismo najbolj eksplozivni, smo pa najbolj vzdržljivi. In imamo možgane, s katerimi smo sposobnost tekanja in skakanja tehnološko nadgradili. Quattro razišče, kako so se športni copati rodili in postali istočasno specializiran kos opreme ter vsakdanje obuvalo.

HERMESOVI SANDALI





Hermes je bil postaven bogec, ki je spričo hitrosti in zmožnosti prehajanja med nebom, zemljo ter podzemljem prevzel vlogo božjega poštarja. Pri tem so mu izdatno pomagali krilati sandali, ki jih je iz nebeškega zlata skoval Hefajst. Ne le, da je z njimi še bolj šibal, zaradi perutničk je lahko poletel. V svoji prijaznosti jih je posodil celo Perzeju, ko se je ta odpravil pokončat Meduzo.

Skozi tisočletja smo izdelali mnogo obuval, katerih primarni namen je bil ščititi naše krake pred neprilikami. Vse do moderne dobe pa nismo iskali čevlja, ki bi nas naredil hitrejše, okretnejše ali bolj zdržljive. Take, ki bi našim nogam nadel Hermesove peruti. Na antičnih olimpijskih igrah so športniki nastopali goli in bosi, prvi maratonec se je na cilju zgrudil mrtev. Bi preživel, če bi bil sodobno obut?

Adidaske ali superge?

Pravilen slovenski izraz je športni copati, adidaske in superge pa so poobčenje blagovne znamke. V splošni ljudski govorici je to pogost pojav, zlasti ko kak izdelek orje ledino. Za Američane je recimo Xerox sopomenka za fotokopiranje, Slovenci imamo pa mobitele, eurokrem in adidaske. Še za časa socializma smo imeli v Sevnici tovarno, ki je imela Adidasovo licenco, dočim konkurenčnih multinacionalk ni bilo. Zato smo vsi hoteli nositi 'firmo'. Ko je na trg prišla Puma, smo kralja že okronali.

Toda če je pri adidaskah izvor jasen, z izjemo Primorcev ni dosti takih, ki bi vedeli, da obstaja italijansko podjetje Superga, ki je teniške čevlje izdelovalo med prvimi v celinski Evropi, že leta 1911. Kdor se je v naših koncih takrat ukvarjal s športom, je skoraj zanesljivo nosil njihove platnene copate z gumijastim podplatom. Tako se je ime prijelo. Danes je lastnik Superge italijanski gumar Pirelli, še vedno pa izdelujejo modne gumijasto-platnene škrpete.

Nasploh je štorija o razvoju športnih copatov hkrati pripoved o razvoju blagovnih znamk. Kmalu po tistem, ko je sredi 19. stoletja Goodyear odkril vulkanizacijo, so se pojavili prvi ceneni čevlji z gumijastim podplatom in platnenim zgornjim delom. Sprva so bili mišljeni kot obutev za nižji sloj, a so zaradi tega, ker so bili poceni, postali priljubljeni za najrazličnejše prostočasne aktivnosti. Bili so tihi in lahki, dočim je profiliran podplat preprečeval drsenje. Zato so si med bostonskimi tenisači okrog leta 1890 prislužili naziv 'sneakers' – 'to sneak' pomeni plaziti, tihotapiti se. Tako jim onkraj Atlantika pravijo še danes.



Znameniti Supergin model 2750 je eden najstarejših športnih copatov, ki ga še vedno izdelujejo. Prihodnje leto bo praznoval devetdeset let, sprva pa je bil namenjen igralcem tenisa.



Leto pred allstarkami je U. S. Rubber Company izdelala športne copate keds in popularizirala izraz 'sneakers'. Primat pa gre Spaldingu, ki je namenske patike za košarko prodajal že leta 1907.

Kako teči hitreje?

Moda se je prijela tudi v Evropi. Tisti čas so Britanci lahko nosili čevlje 'plimsolls' – tako poimenovane po zarisani črti, ki označuje ugrez ladje. In zato, ker so jih sprva izdelovali kot obutev za na plažo. Podobno črto so namreč imeli tam, kjer sta bila zlepljena guma in blago. Če si stopil v mlakužo, ki je segala čez črto, si se zmočil.
S prihodom vulkanizirane gume so podplati postali debelejši in prožnejši ter tako uporabni še kje drugje kot na pesku. Radi so jih nosili tako pohodniki kot športniki, denimo igralci kroketa (ne kriketa). Novotarijo je takisto pograbila vojska, ki je naročila posebej profilirane podplate. Vendar to še niso bili pravi športni oziroma tekaški copati. Tekači so zvečine uporabljali čevlje za kriket in ene boljših je izdeloval James William Foster, navdušen sprinter. Ker mu je drselo, je podplate opremil z železnimi konicami, podobno kot dereze za hojo po ledu.



To ni prva kopačka, marveč čeveljc dolgoprogaške legende Emila Zatopeka. Adidas je z njih odstranil znamenite tri črte, da češki atlet ne bi imel težav s takratno komunistično vlado.

Koncept ni bil nov, čevlje s špicami so tekači krosa uporabljali že desetletja. A šlo je za dokaj okorne pripomočke, v katerih si bil počasnejši kot v lahkih, gumijastih novitetah, zlasti v šprintu. Fosterjevi rezultati so bili osupljivi, saj je svoje čase konkretno izboljšal. Naenkrat so njegove čevlje hoteli vsi. Ker ni mogel zadostiti povpraševanju, je v posel potegnil sinova in leta 1895 ustanovil podjetje Foster & Sons, ki ga danes poznamo kot Reebok. Poimenovanje po afriški gazeli je maslo Jamesovih vnukov.
Kako uspešni so bili Fosterjevi čeveljci, priča podatek, da jih je nosila večina atletov na olimpijskih igrah leta 1924. Nakar je štafetno palico prevzel nek nemški gospod, čigar podjetje je od leta 2005 večinski lastnik Reeboka.

Naci s posluhom za noge

Takoj po prvi svetovni vojni je do para špičastih tekaških pripomočkov prišel bavarski čevljar Adolf Dassler in zavohal poslovno priložnost. Železje je pričel naročati pri sosedu kovaču in prve sprinterke zbijal kar v mamini kuhinji. Kot tipičen Nemec se ni zadovoljil z osnovnim dizajnom, marveč je iz tega razvil pravo znanost. Za različne razdalje je ustvaril različne špice, pa še posebne za nogomet. K sodelovanju je leta 1924 pritegnil starejšega brata Rudija in skupaj sta ustanovila prvo tovarno. Že na naslednjih olimpijskih igrah sta bila glavna opremljevalca tekačev. Potem je na oblast prišel Hitler. Brata sta postala navdušena nacista, kar pa ju ni oviralo, da svojega izdelka ne bi nataknila na noge Jesseja Owensa, ki si je z njim pritekel štiri zlate kolajne na olimpijskih igrah v Berlinu.
Rudolfa so kmalu vpoklicali v vojsko, medtem ko je Adi izpolnjeval obilna naročila obuval za nemško vojsko. Nacisti so se mu zamerili, zato sta si z bratom prišla navzkriž. Anekdota pravi, da je spor nastal iz neumnosti. Adi je ob bombnem napadu z ženo prišel v zaklonišče, kjer je že bil Rudi z družino. Mlajši brat je



Adi Dassler je bil med prvimi, ki so različnim športnim disciplinam namenili specializirana obuvala. Kot pravi Nemec se je največ posvečal atletiki in nogometu ter med obema vojnama veljal za enega pionirjev razvoja. Mestece Herzognaurach, veliko kot Koper, je še danes sedež Adidasa in Pume. Slednjo je skregani brat Rudi iz jeze postavil na drugem koncu mesta in nasprotnem bregu reke.

preklel prasce, ki so že spet tukaj, s čimer je mislil na zavezniške bombnike. Rudi pa je bil prepričan, da govori o njem. Postala sta zakrknjena sovražnika in zamera naj bi šla tako daleč, da je Adolf brata zavezniškom menda ovadil kot esesovca. Po vojni sta leta 1949 ustanovila vsak svoje podjetje: Adi Adidas in Rudi Pumo. Ta se je sprva imenovala RuDa, a je spregvidel, da se to ne sliši kul. Znamenite tri črte, logotip podjetja, ki krasi vsak Adidasov copat, pa je Adi kupil od nekih Fincev, bojda za današnjih 1500 evrov in dve steklenici viskija.
Adidas je lep čas po drugi vojni vodil razvoj copatov in jih prilagajal posameznim športom. Vendar je šlo za ozkonamenske, maloserijske izdelke, kar je počela večina evropskih firm. Obutev za množice pa je bila še vedno platnena. Reebok je bil recimo v petdesetih glavni dobavitelj čevljev za rugby, dočim je košarka skoraj od samih začetkov častila drugo ime.

Vse zvezde

Čeravno so prve ameriške športne copate napravili pri Spaldingu, je za preboj poskrbel Converse s košarki namenjenimi modeli all stars. Američani so pri takih rečeh bolj podjetni in dajo veliko na promocijo. Pomagalo je, da je bil človek, ki so ga zapregli, ne le dober košarkar, marveč rojen prodajalec. Ime mu je bilo Chuck Taylor. V zgodnjih dvajsetih prejšnjega stoletja, ko šport še ni bil profesionaliziran, je dotični gospod sodeloval pri razvoju visokega platnenega čevlja, nakar jih je ročno nosil okoli in jih tržil drugim igralcem.



Ni blagovne znamke, ki bi do danes ponovila uspeh Conversa. Allstarke so bile pojem košarke. Igralce, ki bi obuli kaj drugega, si preštel na prste ene roke. Tako uspešen prodajalec je bil Chuck.

Kot član Conversove ekipe košarkarskih zvezd je po šolah organiziral tečaje košarke in učil nadebudno mladež. Ob tem jim je razlagal, zakaj so ravno njegovi čeveljci tako fini, in sproti dodajal novotarije. Okrogla platnena značka na gležnju? Videti je kot reklama, a je v resnici opornica za sklep. Prav tako je popravljal debelino podplata in celo vzorec na njem. Kako dober je bil pri tem, govori dejstvo, da se allstarke skorajda nespremenjene prodajajo še danes in bodo čez tri leta praznovale stoletnico.
Leta 1930 je Converse počastil njegov prispevek k razvoju s tem, da so dotičnemu modelu nadeli Chuckovo ime. 'Chuck taylors' so bili sinonim za košarkarski čevelj in v ZDA za športni copat nasploh. Postali so obvezna športna oprema ameriške vojske in konec petdesetih je firma obvladovala devet desetin košarkarskega trga. Ogromno ljudi jih je nosilo iz čistega udobja in sploh ne zgolj za športno rabo. Čevelj je postal del ameriške kulture, bolje rečeno, simbol uporniške generacije.





Veliki zmagovalec olimpijskih iger v Berlinu 1936 Jesse Owens je bil obut v copate bratov Dassler, ki sta bila takrat zagreta člana NSDAP. Morda je imel posel prednost pred ideologijo ali pa sta bila tako prepričana v nadraso, da sta hotela nekemu zamorcu nuditi enake pogoje. Danes najhitrejši človek na svetu, Jamajčan Usain Bolt, nosi Pumine šprinterke. Lahko si jih kupite za ugodnega evrskega stotaka, a tako hitri ne boste nikoli. Za razliko od Jessejevih imajo plastične špice, ki ne poškodujejo tartanske podlage.



Pumine košarkarske superge so bile v osemdesetih zaradi nizke cene obvezna oprema vsakega slovenskega metalca. Danes podjetje med drugim izdeluje dirkaške čeveljce za moštvo Ferrarija.

Nekako takrat so pričeli izdelovati nizke copate in jih prvič ponudili v bolj pisanih barvah, ne le beli in črni. Toda zgodba nima srečnega konca. Converse v sedemdesetih ni več zdržal pritiska konkurence in je pričel toniti v dolgove. Večkrat so bankrotirali, nakar je blagovno znamko leta 2003 končno kupil Nike.

Japonski tiger in boginja zmage

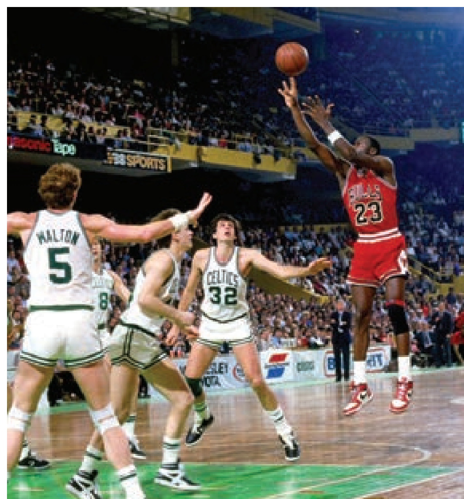
Po drugi svetovni vojni so ljudje po vsem svetu odkrili prostočasne aktivnosti in tovarne športne obutve so vzklile kot gobe po dežju. Podjetja so zavohala ogromno priložnost med rekreativci, ki niso potrebovali dragih namenskih obuval, le nekaj udobnega in uporabnega. Čeprav sta bili Evropa in Severna Amerika pokriti, se je zbujal ogromni azijski trg, kamor so vskočila japonska podjetja.

Dežela vzhajajočega sonca se je s supergami seznanila prek ameriške vojske in hitro spoznala prednosti obuvala. Kot pridni delavci so znali perfektno skopirati najmodernejše izdelke in hitro razvijati lastne. Izkušnje so že imeli, Mizuno recimo deluje že od leta 1906, le da so takrat izdelovali žoge in rokavice za baseball ter palice za golf. Dosti večje ime je bilo njega dni Onitsuka Tiger, ki je leta 1949 pričelo izdelovati košarkarske copate, nič kaj podobne allstarkam in bolj tradicionalni japonski obutvi. V dveh desetletjih se je podjetje razvilo v resno multinacionalko. Njihov model mexico 66 je danes nesmrtna klasika, ob boku chuck taylorkam in Adidasovim univerzalkam. Danes se imenujejo Asics in so posredno odgovorni za nastanek še ene velike blagovne znamke: Nike.



Japonska tovarna Tiger (Asics) je na zahodu zaslovela s copatom mexico 66. Ime ASICS nima zveze z Azijo, marveč gre za kratico latinske fraze 'Anima sana in corpore sano' – zdrav duh v zdravem telesu.

Trenutno največje ime športne opreme je pričelo kot trgovina. Ustanovitelj Phil Bowerman se je v šestdesetih mudil na Japonskem in se navdušil nad tigericami. Odločil se jih je ponuditi na ameriškem trgu in enako kot nekdaj Taylor jih je prodajal iz prtljažnika. Potreboval je dve leti, da je odprl prvo prodajalno. Ko mu je leta 1971 pogodba z Onitsuko potekla, so pričeli izdelovati lastne copate z novim imenom in značilnim logotipom s kljukico. Sredi sedemdesetih so prvič najeli oglaševalsko agencijo in pričeli z agresivno promo-



Rdeča barva air jordank ni bila izbrana naključno. Uradno zato, ker Biki nosijo rdeče drese, v resnici pa je med običajnimi belimi ali črnimi supergami divje izstopala. Me zanima, če bi bili copati zeleni, če bi Michael igral za Celticse? Zaradi izvenserijskega šampiona jih je hotel imeti vsak mulc!

cijo. Do leta 1980 so že obvladovali polovico trga superg v ZDA. Ker to ni bilo dovolj, so leta 1984 kot svoj obraz izbrali debitanta v NBA, Michaela Jordana. Ta je paradiral v divje rdečih air jordankah, kar ga je ločevalo od ostalih igralcev, ki so nosili tradicionalne bele ali črne šuhe. Nekaj časa so jih v NBA skušali celo prepovedati, a 'škoda' je že bila storjena. Vsako leto druge barve in novi vzorci so postali pravilo, pestrost pa je za sabo potegnila prve zbiralce. Danes za redke modele terjajo tja do nekaj tisoč dolarjev.



Obilni bedaček iz Pawn Stars ni tako trdobučen, kot ga prikazuje serija, je pa res strasten zbiratelj Nikovih superg. Pred slabim letom je Jayu Lenu priznal, da si jih lasti več kot sto parov. Med njimi modele, ki niso bili nikdar naprodaj.

Vesoljska tehnologija

Če danes pogledamo copat, ki ga je prodajal Chuck, in katerokoli od modernih tekmovalnih izvedenk, je razlika velikanska. Gume že davno ni več, platno se je umaknilo usnju in kasneje najrazličnejšim kombinacijam materialov, pa tudi v rekreativni in vsakdanji rabi imamo namenske modele. Dvoranske, zunanje, za različne vrste tekanja, celo v posameznih športih obstajajo različni čevlji glede na to, kako spreten oziroma tekmovalen si.

Sodoben copat mora nuditi podporo na pravih mestih, preprečevati najpogostejše poškodbe in se povsem prilegati nogi. Ljudje seveda nismo po standardih in obuvala so izdelana s tem v mislih. Kot primer vzemimo nogometne kopačke, ki so jih nekoč delali le iz kengurujevega usnja, ker je le-to omogočalo naj-



Sodobne kopačke tehtajo približno 150 gramov, kar je zanemarljivo malo. Le položite na tehtnico svoje copate! Adidasu je z uporabo naprednih materialov težo kronskega modela f50 uspelo zmanjšati na rekordnih 99. Toda isti model je moč dobiti v klasičnem kengurujevem usnju.

boljši nadzor nad krivuljo leta. (Tisti neverjetni streli, ko žoga napravi ovinek okrog živega zidu, so posledica rotacije, ki jo dosežeš s kirurško natančnim 'felšanjem'.) Danes se Adidas v ta namen ponaša z lahkim materialom iz polikarbonata in tkanine.

Nike je bil prvi, ki je podplat brizgal tako, da so v njem ostajali zračni mehurčki, kar je delovalo kot dodaten blažilnik ob udarcu noge na tla. Dupont je iznašel material EVA, ki je mehurčkast že sam po sebi, Adidas pa trenutno ponuja še bolj elastični boost. Asics prisega na gel, ki obremenitev enakomerno porazdeli po večji površini. Skratka, cela znanost samo v podplatu. Daleč smo prišli od prvih Dasslerjevih namenskih špic.

Višek tehnologije je 3D-tiskanje celega podplata, ki ga ponavadi izvajajo lasersko, pojavljajo pa se že prvi poskusi, da bi natisnili ves čižem. Podobnih eksperimentov je bil deležen gornji del. Nepremočljivi materiali, kot je gore-tex, računalniško kreirane odprtine v usnju, ki preprečujejo potenje, Reebok s pumpico, ki napihne jezik, da se stopalu zagotovi dodatno stabilnost ... Bilo je tudi več poskusov, da bi odpravili ali vsaj prikrili vezalke. Najbolj radikalno rešitev je ponudilo majhno podjetje Boa: vezalko so nadomestili z jekleno žico in napenjalom, ki ga zgolj zavrtiš. Pri običajnih supergah se ni prijel, ga pa danes pogosto najdemo na kolesarskih copatih, drsalkah in rolerjih.





Razvoj dostikrat ubere neobičajno pot. Vibramovi fivefingers so bili narejeni za jadralce, a so se priljubili tekačem. Podjetje MBT gre v drugo skrajnost – debel, izbočen podplat njihovega 'antičevlja' naj bi krepil mišice in občutek za ravnotežje.



Da je noga v obuvalu trdno zasidrana, večinoma skrbijo vezalke. Toda proizvajalci posegajo po dodatnih trikih. Reebokov model pump je imel napihljiv jezik, ki je utrdil nart in ga ščitil pred udarci.

S pohodom mikročipov so v obuvala pričeli tlačiti elektroniko. Spet je ledino oral Adidas, ki je že leta 1986 v jezik vgradil pedometer. Kupcem bržkone najbolj znan izdelek je nike+, ploščica, ki si jo dvajset let kasneje dal pod vložek čevlja. Rekreativci imajo zdaj zapestnice, v profesionalnem športu pa je elektronika v copatih spet vse bolj prisotna, saj trenerjem sporoča telemetrijo. Tako lahko lenemu nogometašu takoj dokažejo, da ni pretekel toliko, kot se dela zadihanega.
Spet drugi se vračajo h golim osnovam. Med pionirji na tem področju je podjetje Vibram, katerega izdelki niso videti kot športni copati, prej kot nogavice z ločenimi prsti. Dejansko ščitijo samo pred ostrimi predmeti, ki bi utegnili poškodovati podplat, kajti njihova filozofija je približati gibanje naravnemu, kakor smo pred deset tisoč leti bezljali po stepah. Sprva njihov izdelek ni bil namenjen tekačem, marveč jadralcem, da jim na mokri palubi ne bi drselo. Za tek jih je prvi uporabil kar direktor Vibrama, ki ni maral superg. Nekateri prisegajo na tovrstno bosonogo izkušnjo, obstajajo celo športniki, ki na največjih tekmovanjih tečejo povsem bosi. Večina pa ima raje prednosti konkretne obutve.



Nike je senzorsko ploščico razvil skupaj z Applom, zato se je sinhronizirala z ipodom, standardno opremo rekreativnih tekačev. Danes je ne podpirajo več, saj je večina presedlala na zapestnice. Se pa pri nas dobi Adidasova tabletka micoach.

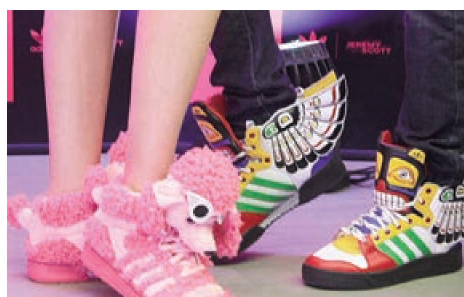
Popularna kultura

Nike je v osemdesetih dokazal, da je ključ uspeha v agresivnem oglaševanju. Ne le, da morajo čižme nositi znana imena, ljudem jih je treba vsiliti, kjer je mogoče. No, isto podjetje je dokazalo, da se da fino zaslužiti tako, da proizvodnjo preseliš v nerazviti svet in v nečloveške delovne pogoje, za kar so pokasirali konkreten gnev javnosti. A ne dovolj velikega, da bi enakega ne storila ostala velika podjetja. Danes večino superg izdelajo na Kitajskem, v Indiji in Maleziji, v razvitem svetu ostajata le razvoj in izdelava po meri. Kljub temu, da delovne razmere niso dosti boljše kot včasih, si v prvem svetu ob tem zatiskamo oči. Navsezadnje to počnejo vsi, ne le izdelovalci obutve ...



Marty McFly je šel v drugem delu Back to the Future v leto 2015, kjer je dobil lučkaste, samozategljive najkice. Nike je omejeno serijo modela mag že splovil leta 2011, za 2015 pa napoveduje vnovično dobavljivost. Čevlji bodo v resnici svetili, dizajner pa je namignil tudi na samodejen patent.

K tiščanju glave v pesek nam izdatno pomaga marketing. Promocija blagovnih znamk je iz športa že davno preskočila v zabavno industrijo, na čelu s filmom. Najbolj znan primer so šuhi s samozateznimi vezalkami, kakršne je imel Michael J. Fox v Back to the Future 2. Nike smelo napoveduje da jih bomo lahko prihodnje leto dejansko kupili, saj imajo sistem že nagruntan. Ob tem so napravili hvalevrednost: za Michaelovo fundacijo, ki se bori proti Parkinsonovi bolezni, so pred tremi leti že izdelali omejeno serijo superg in ji namenili ves izkupiček od prodaje.

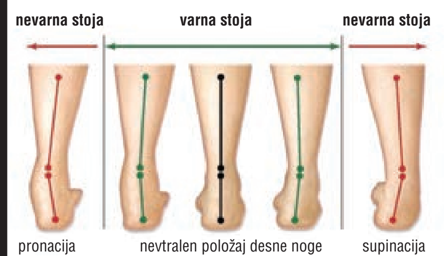


Adidasove Wings, ki jih je oblikoval modni guru Jimmy Scott, se neposredno poigravajo z mitom o Hermesu. Krilca uporabne vrednosti dejansko nimajo in na igrišču bi vam bila v posmeh. Na mondenih japonskih ulicah so pa njegovi modeli hit.

Podobno so reklamirali converse v I, Robot, kjer si jih Will Smith povsem izven scenarija naroči z Ebaya. Reebok je podobno pretirano očitno reklamo za napihljivi model pump vštulil v Brooksove Men in Tights, nepričakovano velik met pa je doživel Adidas zaradi serije Glee, kjer je učiteljica telovadbe nosila njihove trenirke. Gre pač za utrjevanje blagovne znamke, ne toliko za konkreten proizvod. V poslu, kjer se vrtijo milijarde, je zlata vredna vsaka taka pogodba, naj gre za uradnega opremljevalca dogodka ali navaden copat, ki ga nosi Jennifer Lawrence v Silver Lining. Gredo celo v tak absurd, da blagovne znamke digitalno brišejo - ne zaradi zastonj reklame, podjetja bi jih lahko tožila za neavtorizirano rabo!

KRIŽEM NOGE

Ena pomembnejših stvari za pravilen in dolgotrajen tek je pravilna pozicija noge. Tudi to lahko uravnavamo s supergami. Ob normalni drži nog so meča navpična, zaradi česar se teža enakomerno razporedi po gležnju in podplatu. A take drže nimamo vsi. Nekateri bolj obremenjujejo notranjo stran, zaradi česar imajo nizek stopalni lok ali celo ploske noge, po domače platfus. Strokovno se temu reče pronacija in taki bodo iskali copate, ki dajejo dodatno podporo stopalnemu loku. Nasprotje od pronacije je supinacija. Takrat pretirano obremenjujemo zunanji del stopala, kar lahko gre v tak ekstrem, da palec, sicer najmočnejši prst na nogi, sploh ni obremenjen. Tudi v tem primeru obstajajo obuvala, ki nogo poravnajo.
Če adidaske kupujete v specializirani športni trgovini, ne v lokalnem Tušu, bodo gotovo opremljene z znakcem, kakšnim nogam so namenjene. Vedno pa lahko za pomoč poprosite prodajalca. Izbira pravega čevlja je lahko razlika med udobnim športanjem in hudo poškodbo!



"Nobenih iger, le šport"

Ta slogan, ki si ga je za Nike izmislil Mel Gibson v What Women Want, je preveč spregledan. Naposled ni važno, katera znamka se ti sveti s superg, dokler jih uporabljaš za tisto, čemur so namenjene. Torej za gibanje. Vse prevečkrat pa gledamo nanje kot na modni dodatek, kar podjetja utrjujejo z dizajnerskimi modeli, ki postavljajo videz pred uporabnost. Športni copati so zato del kulture in udobna alternativa bolj formalnim obuvalom. Velik del kupcev jih nikoli ne bo uporabil za kaj tako plebejskega, kot je šport, toda superge so bile spočete zato, da bi ljudje tekli hitreje in bolje. Da bi nam dale krila, nekoč rezervirana le za boga. V trenutku, ko smo se postavili na zadnje noge, smo postali čisto posebna žival. Taka, ki se ne ustavi. Nimamo najvišje končne hitrosti. Nimamo najboljših pospeškov. A na dovolj dolgi progi uženemo vsako bitje.



3D-tiskanje prinaša revolucijo tudi v proizvodnjo superg. Že danes podjetja na ta način izdelujejo podplate ali prototipne modele. Bomo nekoč sneli z Adidasove strani le načrt in copate stiskali sami?



Quattro ni imel težav s tem, koga izvoliti. Upa, da se bodo vremena Slovencem zjasnila in da se bomo vsak dan zbudili v svet lepih golih ritk.

Kako so nastale tangice?

Tangice so seksi. So kos perila, ki zakrije le bistveni del, da ohrani minimalno spodobnost. Ravno to je bil ob koncu tridesetih let prejšnjega stoletja njihov namen. Takrat je namreč newyorški župan striptizetam prepovedal plesati 'do nazga' in v odgovor so se opremile z najmanjšim možnim kosom, ki je še preprečeval javno pohujšanje. Imena tedaj še niso dobile.
Če se ozremo v zgodovino, podobne cunjice najdemo po celem svetu, le da jih zvečine niso nosile ženske, temveč moški. Namesto s spodnjicami so si deci genitalije že v starem Egiptu prekrivali s krpo, ki so jo pritrdili na pas. Z razvojem civilizacije se je namreč pojavil tabu razkazovanja intimnih predelov, na vročem puščavskem pesku pa potrebe po konkretnejših oblačilih ni bilo. Prepasica je moškost hkrati ščitila pred neugodnostmi. Uporabljale so jo tudi ženske, predvsem med menstruacijo. Tkanina je na mestu držala vpojni material in vsaj malo prikrila takrat 'nečisto' stanje. Primere tovrstnih prepasic še danes vidimo pri južnoameriških in afriških plemenih, tradicionalno pa jih nosijo sumo borci.
Naše poimenovanje izhaja iz portugalskega izraza 'tupi tanga', kar pomeni prepasico. Besedi prihajata od brazilskih indijancev, s katerimi so se srečali kolonisti. In ni čudno, da je ravno Brazilijo izbral razpviti avstrijski modni kreator Rudi Gernreich, ko je javnosti leta 1974 znova razkril tangice, takrat še kot kopalke. Glede na to, da je le nekaj let prej šokiral z monokinijem (bikinke brez modrca), je bil to logičen korak. Copacabana je novost navdušeno pograbila, po besedah kreatorja tudi zato, ker Brazilci raje gledajo riti kot joške. Se pa kot spodnje perilo niso uveljavile vse do devetdesetih. Poglavitni razlog so bile oprijete večerne obleke, skozi katere so se videli šivi običajnega spodnjega perila. K popularnosti v Sloveniji je dosti pripomogla reklama za kremo za sončenje, ki je oznanjala, da ima vsaka svoj faktor, in na jumbo plakatih ponosno kazala pet čudovitih raznobarvnih riti.
Danes poznamo več različnih krojev tangic, ki se ločijo po tem, kako malo blaga gre vanje. Najbolj spodobne so vroče hlačke, podobne klasičnim spodnjicam, le da razkrivajo približno pol zadnjice. Na drugem koncu spektra je tako imenovani T-kroj, ki je le majhen trikotnik spredaj, povezan s trakci. A tudi tu avstralska tvrdka Wicked Weasel preizkuša meje, kako majhne še lahko naredi.



V času največje popularnosti tangic se je pojavljala skrb, da niso zdrave, ker povečajo možnost glivičnih okužb. To ne drži. Pomembna je tkanina, ki mora biti naravna in dihati, recimo bombaž.

Kako se razlikujeta večinski in proporcionalni volilni sistem?

Letošnje leto je v znamenju volitev. Imeli smo predčasne in tiste v evropski parlament, jeseni nas čakajo lokalne in za povrh smo glasovali na referendumu. Vsake toliko pa se v poročilih pojavi zahteva, da bi morali uvesti večinski volilni sistem. Usuje se plaz protiargumentov, ob tem pa se najdejo ljudje, ki ne vedo, za kaj sploh gre.
Preletimo osnove. Slovenija je razdeljena na osem volilnih enot, od katerih ima vsaka enajst volilnih okrajev. Ti so začrtani tako, da zajemajo približno enako število prebivalstva z volilno pravico, okrog dvajset tisoč. Posebni volilni enoti pripadata manjšinama, madžarski in italijanski, ki imata pravico do lastnega poslanca v parlamentu. 88 volilnih okrajev imamo zato, ker teoretično vsak poslanec zastopa en okraj. Kako določiti, kdo bo ta človek? Večinski volilni sistem ima enostaven odgovor: zastopa naj ga tisti, ki je v okraju prejel največ glasov. Ta sistem je navidez pošten, saj izraža voljo ljudstva na najnižji možni ravni, a ima minuse. Ker se za zmago ponavadi poteguje več ljudi – letos se je v skoraj vseh okrajih borilo petnajst strank –, lahko nekdo zmaga, čeprav je zanj glasovalo le deset odstotkov volivcev. Odgovor je dvokrožni večinski sistem, kot ga poznamo s predsedniških volitev. Volivci gredo čez teden ali dva na volišče še drugič in tedaj izbirajo le med kandidatoma, ki sta v prvem krogu prejela največ glasov.
No, tu večinski sistem pokaže drugo, še hujšo pomanjkljivost. Lahko se namreč zgodi, da v vseh volilnih okrajih zmaga kandidat le ene stranke. Na minulih volitvah je recimo stranka Mira Cerarja zmagala v kar 83 volilnih okrajih in bi posledično imela 83 poslancev. Zato tak sistem na dolgi rok privede do le dveh superstrank, kot so recimo republikanci in demokrati v ZDA.
Vse to odpravlja proporcionalni volilni sistem. Deluje po načelu sorazmernosti: kolikor glasov prejme stranka na nivoju celotne države, do toliko sedežev je upravičena v parlamentu. Tako so politične barve, vsaj v teoriji, zastopane glede na voljo ljudstva. V proporcionalnem sistemu torej volimo za stranko in ne za kandidata! Ker pa je sedežev končno in celo število, jih je treba razdeliti po nekem ključu. Prva omejitev, ki jo poznamo, je volilni prag. Pri nas mora stranka zbrati vsaj štiri odstotke veljavnih glasovnic, da sme vstopiti v državni zbor.



Služba poslanca se sliši sanjska, vendar do nje ni enostavno priti. Uspehi, kot je tokratni Združene levice, so redki. Piratom recimo letos ni uspelo.

Ko po preštetih glasovih postane jasno, katerim strankam je uspelo, nastopijo matematične formule, po katerih se odstotki z zaokroževanjem pretvorijo v konkretne sedeže. Na lokalni ravni uporabljamo Droopov količnik, pri delitvi na ravni države pa d'Hondtov sistem. A kljub silni matematiki volivec na proporcionalnih volitvah nima neposrednega vpliva, kdo bo sedel v državnem zboru, stranke pa pri pisanju seznamov rade upoštevajo lastno hierarhijo. Od tod očitek, da v hramu demokracije gledamo vedno iste face. Pa jih res? Po letošnjih volitvah je poslanski stolček obdržalo le 26 izvoljencev, vsi ostali so novinci.
Vendarle pa obstaja način, kako moč postavljanja kandidatov izpuliti strankam iz rok. Reče se ji preferenčni glas in pomeni, da volivec ne voli le stranke, ampak točno pove, kateri kandidat naj ga zastopa. Tak sistem uporabljamo na volitvah v evropski parlament in je vsakič pokazal, da včasih ljudje mislimo drugače kot Partija. Ni čudno, da naši parlamentarci o njem nočejo razpravljati :).



Bombe na pamet

Spomnim se, kako sem sredi devetdesetih v ZDA študiral, igral playstation in pisal za Joker (ugani, kaj od tega NI bilo prioriteta!). Tedaj je potekala vojna v Bosni in z Američani sem se o njej kot območni domorodec dostikrat pogovarjal. Ponavadi me niso spraševali o tem, kako je z dotičnim konfliktom, temveč so dajali zvečine neuka mnenja v smislu, kako je to grozno, kako se lahko en grdi narod tako spravi na drugega brez trohice povoda in tako dalje. Sicer nisem zgodovinar, da bi natančno razčlenil korenine ravsa in vse postavil na svoje mesto – pa tudi, če bi bil, dvomim, da bi mi to uspelo. Vendar vem, da je enostransko gledanje privilegij nepoučenih. Običajen Američan ni imel in še zdaj nima pojma, kakšna je dinamika premikov in spopadov balkanskih ljudstev, kakšna so tod religiozna trenja, kakšni so apetiti po ozemljih in zakaj so nastali. Saj še mi ne vemo natanko, pa smo del regije, četudi se sami nenehno umeščamo v centralno Evropo. Ker imamo Erjavca, tja ne spadamo.

Na manku znanja temelji pristranskost, ki smo mu priče ob najnovejšem izraelsko-palestinskem konfliktu. Jasno se vidim, kako sem sličen Američanu, ki me je tedaj spraševal, a je vožd Milošević res tamkajšnji Hitler in koliko tankov smo imeli v Sloveniji, da smo se obranili pred JLA. (Nič, smo imeli strica Janšata! So vsi bežali, da se je kadilo tja do Bačke Palanke!) Drugače rečeno, pojma nimam o tem, kako je spor skozi leta, desetletja, stoletja rasel in se oplajal na resničnih zločinih, namišljenih krivicah, verskih nesporazumih, (geo)političnih igricah in sličnem. Vem, da nič ne vem, je nekoč dejal razumniški ponižnež, in to je tisto, zaradi česar sem raje tiho, namesto da otresam po forumih in črtim vsakogar, ki se ni pripravljen strinjati. Eni vehementno zatrjujejo, da je Izrael leglo klavcev, ki se ne bo ustavilo, dokler ne bo zavladalo nad vso regijo. Drugi bi vrgli levom vse Palestince, ki so po vrsti okrutni teroristi. (Dajalci obeh mnenj so seveda preživeli vsaj ducat let v Jeruzalemu in Gazi ter so eksperti za zgodovino in mednarodne odnose.) Tretjim je vse jasno glede ameriške vpletenosti, ker so gledali video na YouTubu in so enkrat poklikali deep web. Četrti krivijo vesoljce in HAARP. Čuda mnenj, katerih skupni imenovalec je manko širine. Oni vedo. To zadostuje.

Temu se ne gre čuditi. Formalna izobrazba se je z bolonjsko reformo razvrednotila, štancanje diplom je postalo biznis in malokdo je pripravljen vložiti trud, čas in denar, da se bo zavedel, kako majavo in relativno je vse. Dosti laže je stati na svojem bregu in vpiti na nebodijihtreba onstran. Ta oplašničenost je topla in udobna kot malokaj drugega. Spodbujajo jo šolski sistem, način življenja, mediji in zabavna industrija. Tudi igre. Pravzaprav so zvečine tako enostranske, da glava peče. Stalno jih vleče v junaški konflikt, kjer ima heroj (ti) dovoljenje, da v višjem interesu počne vse, kar ga je volja. Ampak glej. Kdo pravi, da demoni v Doomu in Diablu doma nimajo malih hudičkov, ki jih imajo strašansko radi in jih vsak dan z nežnim renčanjem uspavajo ob prasketanju peklenskih ognjev? Zakaj so ogroževalci Amerike v vojaških streljankah oropani vsakršnih validnih vzrokov za svoje početje? Čemu temni lordi v frpjkah nimajo vsaj približno normalnih izgovorov za to, da hočejo osvojiti svet? Še Lebensrauma si ne morejo lastiti!

Industrija se rada trka po prsih, da je povprečen igralec star več kot trideset let. Smo med njimi res sami taki, ki jim zadostuje plehka zabava? Kaj pa argument, da so igre umetnost? Z izvedbenega stališča po mojem so. Z idejnega pa si preredko upajo biti. Nimajo jajc, da bi načele pereče družbene teme. Smo že kdaj v kakorkoli velikem in odmevnem naslovu igrali kot gej, ki ima težave z družino in družbo? Ilegalni migrant? Obiralec trt za mizerno plačilo ali drugače izkoriščan delavec? Mati samohranilka? Prosim vas, saj imamo težave že s kakorkoli realističnim prikazovanjem ženskih likov. Dejansko smo lahko zadovoljni, če dobimo kako metaforično zadevščino, kot je Papers Please, ki je lani dajal vedeti, kako je živeti v totalitarnem režimu. Izmišljenem, seveda.



Razlog, da je Bomb Gaza dvignila toliko prahu, je po moje ta, da je preveč realna, povezana z resničnostjo. Igre so namreč fantazijski pobeg in odstopanje od kalupa je težava.

Tematike, ki se jih literatura in film lotevata neprenehoma, so v videoigrah praktično neobstoječe. Zato je področje monolitno v obsedenosti z reševanjem sveta in spodbuja enostransko razmišljanje. Vsled tako naravnanih možganov so se množice jadrno zgrozile, ko je v spletno tržnico Google Play prišla igrica Bomb Gaza. V njej si bombardiral to območje s civilnimi cilji ter žrtvami vred, kar je povzročilo tak vik in krik, da je Google zadevo umaknil. Civilistov se pač ne dotika. Saj dobro vemo, da so zahodne rakete v Iraku in Afganistanu vedno našle le in samo vojaške cilje. Zato lahko sodimo!

Ampak, hej. Če imajo nas igralce za take butlje, smo si čisto sami krivi. Kaj pa tako masovno navalimo na vsako rešetanje teroristov, ki pride mimo.

Sneti

Smite


Zadnjo obrambo pred titanom predstavljajo feniksi. Če jih fentaš, po določenem času vstanejo iz pepela.



Smite je spletna arena kot Dota 2 in League of Legends. Uporablja približan pogled, v katerem so uroki mnogoterih svetovnih božanstev s spiska junakov nadvse impozantni.



Nekatere specialke dogajanje dvignejo visoko nad ozemlje, denimo takšno žongliranje v stilu pretepačin.

Pripadnost religijam je hvaležen izgovor za netenje sporov. "Moj bogec premlati tvojega!" in že zapojejo meči ali puške. Med ljudmi, ne bogovi, ker so slednji sramežljivi in le od zgoraj spremljajo, kako se ljudstva koljejo v njihovem imenu. Fajn šport. Internetna arenska igra Smite, ki jo avtorji za efekt radi pišejo z velikimi črkami, je bolj poštene sorte. V njej se božanstva mlatijo osebno: Thor zagrabi kladivo in kresne Aresa okrog kepe, dočim Ra zacopra sončev snop ter podkuri Afroditi pod ritjo. Ravsanje spremljamo izza hrbta mitskih silakov in ne s ptičjih višin, kot je pri tosortnih špilih sicer v navadi, zato je učinek težkih božjih pesti toliko udarnejši. Vse to in še vrsta nadaljnjih posrečenih prijemov poskrbi za odličen naslov, ki je dejansko sposoben tekmovati z Doto 2 in League of Legends!

Božji srd

V vsemrežnih arenah (MOBA) se stepeta dve gruči junakov, koder sleherni igralec nadzoruje po enega. V Doti 2 heroji izvirajo iz Warcraftovega izročila, League of Legends ima lasten domišljijski repertoar, pri hiši Hi-Rez pa so se domislili, da bi jih nabrali iz mitoloških panteonov. Starodavne civilizacije so si božanstva namreč dostikrat zamišljale kot vojščake silovite moči. Kratos se je fejst namučil, preden je poklal večino grških, ampak to je iz drugega stripa.
Smite zaenkrat pobira iz sedmih mitoloških področij: starogrškega, rimskega, nordijskega, majskega, egipčanskega, hindujskega in kitajskega. Jezuščka in sorodno monoteistično folkloro iščeš zaman. Hoja po vodi je sicer uporabna v mnogih igrah, toda Odinovo pometanje bojišča z Gungnirjem je udarnejše. Pa muslimani bi imeli marsikaj pripomniti, če bi se v špilu pojavil poskakujoči Mohamed. Pripomniti z bombami.

Med trenutnimi šestinpetdesetimi liki niso le bogovi, marveč gre za razširjen spisek bojevnikov iz mitov. Poprijeti je denimo moč za Herkula in pošast Scilo iz Homerjeve Odiseje. Avtorji so vsaj za silo napravili domačo nalogo in v igri na kratko predstavijo njihove štorije. Kljub vsemu pa Smite ne bo imel takšnega vpliva kot World of Tanks, kjer je skokovito naraslo poizvedovanje po zgodovinski vlogi oklepnikov. V razlagah veliko stvari manjka, recimo da je Bakh rimska verzija grškega Dioniza. Predvsem so liki videzno predstavljeni v risankasti, hudomušnejši naravi. Ženščeta imajo joške do Koroške in poplesujejo kot japonske šolarke, mož pa je čez pleča za dva tovornjaka.
Vez med izročilom in igro pride najbolje do izraza pri borbenih veščinah, ki dobro povzamejo naravo likov. Had se zna kot bog podzemlja potopiti v tla in se prikrasti pod sovražnike, nakar jim še scuza duše, vladar časa Kronos zna prevrteti lastno zdravje in mano za osem sekund nazaj in podobno. Pri takih gradnikih so se pri Hi-Rezu najbolj potrudili in ko s hindujsko Kali delaš štiriročne specialke, se res počutiš kot boginja uničenja.



Število veščin sledi receptu Lige – ena je pasivna, štiri so aktivne in jih sprožaš. Četrta je najmočnejša, tako imenovani 'ultimate', kot je Pozejdonov Kraken.

Zahrbtneži

Dvomi, ki bi jih utegnil imeti ob lahkotnejši predstavitvi bogov, zbledijo, ko jih popelješ na bojišče. Na dogajanje zreš iz tretje osebe in like upravljaš s tipkami WASD. Zato Smite bolj kot na Doto spominja na spopade iz WoWa in Guild Wars 2. Za udarce in strele ni dovolj, da bi poklikal tarčo, marveč jih je treba nameriti. Večina veščin so torej tako imenovani 'skillshoti'. Ples smrti je zato bolj kompleksen kot v Doti in LoLu, saj je več izmikanja. Tega lahko včasih izvedeš v luft in se tako izogneš specialkam, ki rijejo po tleh. Skupinski boji so bili v mobah že doslej bliskajoča zmes urokov. Toda pogled izza hrbta akcijo še približa in jo napravi bolj osebno ter surovo. Ko se Pozejdon zadere: "RELEASE THE KRAKEN!" in iz tal poženejo lovke, ki zapolnijo ves ekran, se kar malo umakneš. Kitajska princesa Nezha pa nasprotnika sune v zrak in z njim v QTE-igri žonglira kot Bayonetta.
Druga lastnost kamere je, da je tvoj zorni kot mnogo bolj omejen kot ob pogledu iz ptičje perspektive. Tam se umori, popularno imenovano 'gankanje', vršijo tako, da nasprotnika presenetiš iz grma ali mu presekaš pot umika. V Smitu pa ga lahko dejansko zalezuješ, če je zaposlen z mlatenjem koga drugega in ni dovolj



Zavetje lastnih stolpov in računalniške vojske je v Smitu dodatno pomembno, ker stolpi opazijo nasprotne junake in jih označijo na karti. Zato te takrat teže presenetijo.

HINDUJSKI BAKASURA

Likov je preveč, da bi jih popisovali, zato naj za vzorec navedem manj znano hindujsko prikazen. Bakasura je nenasitni zli demon iz epa Mahabharata. Tamkaj je teroriziral vasico Ekačakra, ki mu je morala vsak dan dostavljati voziček s hrano, on pa ni pospravil le njegove vsebine, marveč še voznika. Naposled je storil konec pod pestjo junaka in ubijalca demonov Bhime, ki se je z njim mlatil ves dan. V igri je Bakasura morilec, njegova glavna vloga je torej pobijanje bogov. Ubijanje in žretje ga zdravita ter delata močnejšega. Njegova ultimativna veščina je precej zanimiva, saj po nasprotnikih skozla vse pogoltnjene creepe in jih z nastalim gnusom upočasni ter onesposobi. Mora biti prijeten na zabavah.





Smite za izris uporablja Unreal Engine 3. Podoba ni ravno na čelu napredka in animacija je sem in tja hecna. A ko padejo čreva na plot, vse odlično leti po luftu.

pazljiv, da bi pogledoval čez ramo. Ko te opazi, mu tvoj meč že štrli iz torza. Igranje je zato vseskozi napeto, saj imaš vselej v zavesti, da ti za hrbtom sovrag morda že brusi nože.

Mitski ringelšpil

Akcijski boj ume privleči mnoge tiste, ki jih Dota ni navdušila. Avtorji so zato Smite napravili prijaznejšega začetnikom od konkurentov. To se čuti tako v zbirki igralnih načinov kot v podrobnostih v sistemu.

Začnimo s conquestom, ki je najbližji povzetek Dotine klasične tristezne karte. Nasproti si stojita dve peterki božanstev in vsaka ima v svojem kotu bojišča golema – titana. Povezujejo ju tri potke, po katerih v obe smeri korakata računalniško vodeni vojski, za nameček pa so tam postavljeni obrambni stolpi. Cilj ekipe je premagovati nasprotne junake, vojsko in stolpe ter naposled zaklati titana. Za postopen razvoj poskrbi frpjski način napredovanja, saj s pobijanjem nasprotnikov zbiraš izkušnje, s katerimi odklepaš junaku lastno peterico veščin, pa tudi cekine, s katerimi kupuješ opremo in se tako prilagajaš situaciji. Partija traja okrog pol ure, nakar se v naslednji vse začne znova, kajti izkušenj ne vzameš s sabo. Skratka, kot v Doti 2 in LoLu.

Toda Smite ni tako tog in neodpustljiv kot omenjena. Cekine dobiš že, če si zgolj v bližini boja, in ne le, če beštije štihneš osebno. Denyjev, ko ubiješ lastno zver, da sovragu odvzameš zaslužek, ni. Teleportiranje v bazo po nove zaloge je brezplačno. Kupovanje ščitov in amuletov je moč pred bojem prednastaviti! Zaradi poenostavitev se igra bolj osredotoči na vzdušen boj med božanstvi in manj na levelanje.

Za nameček ima Smite kopico dodatnih, mlatilno usmerjenih modusov. Joust v inačici ena na ena ali tri na tri je enostezna karta. Assault ta recept dodatno začini s po vsaki smrti naključno izbranim novim herojem, kar je čisti smeh. V siegu kupuješ velike oblegovalne stolpe. Najbolj na nož pa gre arena, kjer se v enem samem prostoru ekipi stepeta v prvih sekundah in se neumorno štihata, dokler ne zmanjka pik za oživitve. Taktika? Kvajeto?! In kot bi to ne bilo dovolj, imaš vsak dan na sporedu match of the day, bitko s posebno odpuljenimi pravili. V Thorsdayu se recimo tepejo samo Thori.

Tudi za proje

Spričo opisane zabavniškosti je Smite na začetku igralne poti manj zapet kot ostale Mobe. In to se pozna na obnašanju soigralcev, saj zmerjanja in živčnosti ni toliko. A bolj zagnani naj se ne bojijo, da je špil muha enodnevnica brez globine. Zaradi mnoštva raznolikih božanstev in samosvoje kamere je zahtevnost na višjih izkušenjskih nivojih tolikšna kot pri ostalih naslovih žanra. Vseh pet igralcev v ekipi mora brezhibno sodelovati, da docela izrabi veščine posameznih šampionov. Ti imajo različne vloge, od tankov za vpijanje škode do morilcev. Tudi po letu dni bete so ljudje še vedno zalepljeni pred zaslone.

Za soigralci brska kar spodoben iskalnik in ker je Smite po priljubljenosti že na tretjem mestu med Mobami, za Doto 2 in LoLom, jih je vselej dovolj. Tudi v tehničnem smislu servis zadovolji, saj padcev z linije ni veliko. Seveda ne manjka podrobno razvrščanje po lestvicah v več ligah. Takisto sta v vmesnik vdelana gledanje streamov s Twitcha in orodje za glasovno komunikacijo.

Naposled moram pohvaliti način, na katerega so se pri Hi-Rezu lotili monetizacije. Kot vsaka pecejaška MOBA je Smite naslov vrste free 2 play. Junake je treba odklepati bodisi z igranjem, bodisi z evri, in niso vsi takoj na voljo. Po drugi plati so poceni, predvsem pa je moč kupiti vse obstoječe in vse prihodnje (!!) za samo 24 evrov! To je skorajda kraja. Z naše strani. Vse za boj ključne reči so dostopne brezplačno, saj razen junakov za nekaj evrov po kosu kupuješ vzklike bojevnikov in njihove kožice. Ob svetovnem prvenstvu si jih lahko denimo preoblekel v fuzbalerje. Uporabniški račun sicer levelaš do tridesete stopnje, a to je kozmetika brez vpliva na igranje kot rune in mojstrstva v League of Legends.

Pri Zevsovi bradi, fajn je!!!

Da je Hi-Rez napravil zloščeno in posrečeno Mobo, ni presenetljivo, saj taisti avtorji stojijo za Global Agendo in Tribes: Ascendom. Hkrati pa se tu skriva največji dvom vanje, saj so na račun Smita povsem žrtvovali posodabljanje omenjenih dveh naslovov, ki sta sedaj tako rekoč kaput. Kdo jamči, da se nekaj podobnega ne bo zgodilo Smitu?? Res pa je, da sami trdijo, da ne bodo ubili kure, ki leže zlata jajca. Optimizem vliva tudi najava svetovnega prvenstva januarja prihodnje leto.

Žanr vsemrežnih aren, ki mu ta hip grozi prevlada Dote 2 in LoLa, ima odslej v vsakem primeru pomembnega svežega člana. S samosvojim pogledom na bojišče in posrečeno igrivostjo ni le klon obstoječih naslovov. Primeren je tako za začetnike kot veterane. Naj me Anubis spremeni v mumijo, če ni res.

Aggressor* ne mara za dolgočasna katoliška božanstva in zapleše valček z Ateno. *ga rukne strela z jasnega

svež tretjeosebni pogled ✔ zabavnost za začetnike ✔ globina za znalce ✔ veliko načinov igranja ✔ dober ekonomski sistem ✔ bo čez leto dni še tu? ✖

Hi-Rez Studios



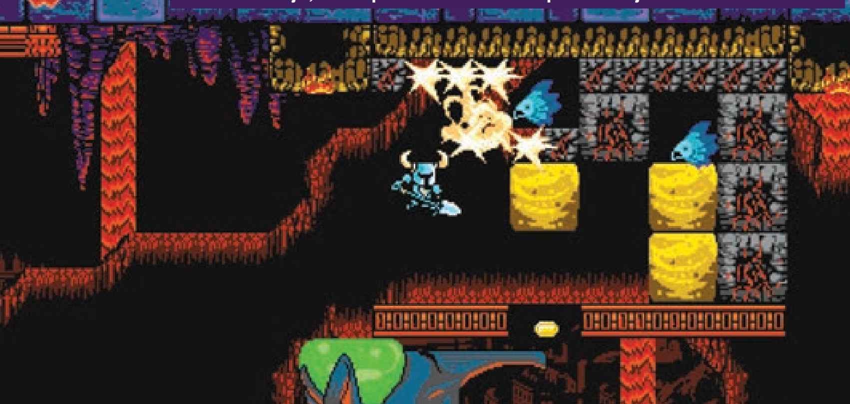
Shovel Knight

Kickstarter je resda vir marsikakšne nategunske faliranosti, od androidne konzole ouya prek igralske prireditve Maine Gamescom do, em, strežnika za Minecraft, klicanega BobMarleyCraft. Za slednjega ljudje niso bili pripravljeni odšteti 190 evrov, da bi ga udejanjili – nak, dali so jih natanko 6. No money, no cry!
Po drugi strani pa je s te platforme za financiranje s strani množic prišlo že več zanimivih špilov. V prejšnji številki smo opisali dobre Xenonaute, klon strategije XCOM ... še malo prej novega Texa Murphyja s fedoro in FMVjem vred... sedaj pa je na vrsti pikslasti Shovel Knight. Sredstva zanj so Yacht Club Games zvečine dobili od tistih, ki pogrešajo poskakovalno-borilne akcijske avanture iz dobe 16-bitnih sistemov, kot sta SNES in amiga. Izdelek je zato pisan na kožo ljudem, ki čislajo Ghosts 'n Goblins in Superfroga.


Kakih osem ur traja prebijanje skozi to pikslasto krasotico, v kateri med skakanjem in bojevanjem odzvanjajo osem- in šestnajstbitni hiti davnih dni.


Vasica je miren prostor za početek. V krčmi unovčiš bone za prehrano, da si povečaš življenjsko moč, in pri kuharju okrepiš zalogo coprniške moči.

Srednjeveški transformer je eden od šefov, ki posedujejo enostavne vzorce, a te brž ukinejo, če ne paziš. Pred koncem pa te čakajo vsi šefi v enem kosu.


Brez platformerskih spretnosti v Shovel Knightu ne gre. Skakanje je sicer osnovno, vendar na dosti mestih terja do točkice natančno premikanje.


Ploščad, na kateri stojim, bo po nekaj sekundah izginila. Vendar igra srečoma ni tako žleht, da bi spodaj postavila prepad in ti odtujila življenje.


Stopnje nelinearno obiskuješ na nadkarti v slogu Super Maria 3. Že obdelane nudijo dodaten zaslužek, in to v predrugačeni obliki!

Do kraja za devojko

Uvodnega afnanja ni dosti. Naslovni vitez pri temačnem stolpu izgubi viteško dekle, zaradi česar je tako prizadet, da se upokoji in meč zamenja za lopato. A ko zle sile ogrozijo vso deželo, je čas, da prekliče paket v toplicah in se poda na pot reševanja tako sveta kot ljubice. Da še zmerom vihti le njivsko orodje, ni težava. Z bridko sabljico pač ne bi mogel odkopavati gomil, iz katerih letijo dragulji, niti enako nekrvavo suvati sovražnikov okrog kep. Ko bi se le tega domislil Artur!
Tako kopanja kot garbanja je obilo, ko vitez šiba na desno in se trudi doseči cilj nivoja, kjer ga vedno čaka šef. Spočetka je borba dokaj upokojenska, saj so nasprotniki v slogu hroščev in podgan statični ter miroljubni, lopata pa ima kratek doseg. A kmalu v malho cepnejo pripomočki, s katerimi učinkujemo na daljavo. Tedaj se nabor tečnob razširi, naj gre za samuraje, ki se skrivajo v tleh in na stropih, ali oklepljence s ščiti, ki jih je treba najprej premotiti in šele nato udarjati, sicer jim ne storiš ničesar.
Najbolj uporabni artefakt je čarovniška palica, s katero izstreljujemo ognjene krogle, pridružijo pa se ji še amulet za kratka obdobja neranljivosti, mehansko kolo za prečkanje smrtonosnih špic in rokavica za serijsko razbijanje blokov. Te je moč uničevati tudi z lopato, pri čemer je najbolj uporaben napadalni manever, da se vitez postavi nanjo kot na palico s fedrom in tre vse pod sabo. Naj je skala ali sovrag.
Iz obojega radi sfrčijo dragulji. Ti se zbirajo v denarnici z zlatom, ki gre za razne nadgradnje. V dveh vasicah, kjer se tudi humorno meniš s prebivalci, je moč kupiti prej navedene artefakte, si zvečati energijo, okrepiti magijo in ubosti nov oklep. Ta ti daruje kako sposobnost, na primer dvojni zamah, večjo čarobnost oziroma silnejšo akrobatiko.

Bisaga presenečenj

Vse to še kako potrebuješ, kajti Shovel Knight je pravo dete včerajšnjika. Tiste dobe, ko iger ni skrbelo, ali jih bo kdo končal, in na ta rovaš niso popuščale v zahtevnosti. Prvi zasloni so pohlevni, a ob neprestnosti umiranje kmalu postane serijsko. Ravno tako ni vse v direktni akciji. Kmalu srečaš nesmrtnega zmaja, ki ga je treba s skakanjem po buči prisiliti, da umakne rit.

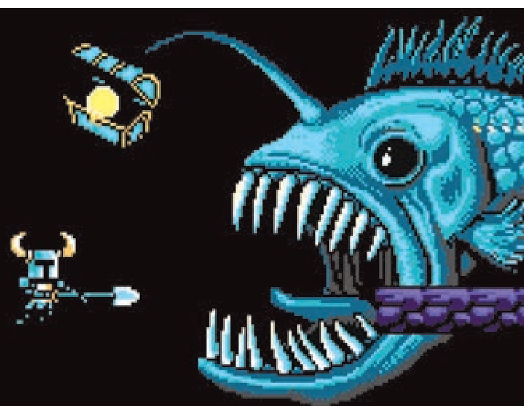
Take finte so zaščitni znak Lopatnega viteza, ki stavi na mešanje preciznega skakanja, mlatenja in rabe si-vih celic. Slednje potrebuješ pri oprezanju za skrivnostmi, ki se jih tare. Lažni zidovi, lesketajoče globeli in alternativni prehodi so posejani vsepovsod po razgibanih nivojih, ki v delno nelinearni shemi zaobjemajo nebeško ladjo, grad, podmornico in pokopališče. Zbirati je moč notne liste, ki jih predaš bardu v vasi, da si deležen plejliste nalezljivih srednjeveških čiptjunastih melodij, odpirati v kote zatavšane skrinje z zakladi, iskati spretno zamaskirane prehode v dodatne sobane in na ključnih mestih nucati predmete, na primer ribiško palico, s katero ujameš razmetane vreče z denarci.

Drobec premisleka terja tudi pisan mimohod šefov, med katerimi so gromozanski rudarski robot, leteč mečevalec, kruta smert s koso, zblaznel kemik in zaključna uročiteljica, kjer pa slednja nekolikanj razočara. Več spretnosti kot pri poskakovanju okrog nje je treba pokazati prej, ko uvidiš, da platformanje vključuje dinamično fiziko. Najlepši primer tega so lebdeče ploščadi, ki jih z udarci poganjaš naprej in padaš, če nepremično stojiš na njih. Seveda jih je treba usmerjati med rohnečimi plameni in frčečimi sitnobami, kar bo za nevešče velik zalogaj.

Novi srednji vek

No, Shovel Knight ni tako težak, da bi si ob njem pulil lase. Navsezadnje življenja niso omejena, temveč se ob vsaki smrti preseliš k nazadnje obiskani nadzorni točki. Na kraju crkota pa po zgledu Dark Souls ostane del denarja, ki ga imaš možnost dobiti nazaj, če do tja prideš, na da bi spet podlegel. Tako lahko poskušaš v neskončnost, kar je bolj odpustljivo kot v resničnih ancientnih zajebankah, kot sta Super Mario 3 in Mega Man 2.

A tega, da igra ni ultimativno težka in da to ne postane niti v new game +, kjer je manj nadzornih točk in pečenih puranov za povrnitev energije, ji ne štejem pretirano v slabo. Niti zares glasno ne vpijem, ker je levji delež artefaktov uporaben malokod, tako da zvečine uporabljaš le coprniško palico, in ker zasnova ni razvejana v metroidvanijskem slogu. Shovel Knight resda ne poseže v žanrske globine, a je uživantski staromoden platformer, ki upraviči ceno 15 evrov na Steamu. Z njim preteklost obsije nova zora.



"Z lopato nad solato!" se dere Sneti in s pogo poskakovanjem dela sramoto društvom ljubiteljev srednjeveškega orožja.

83 kot britev ostra ploščadno-bojna akcija ✔ stalna razgibanost ✔ pikslasto-čiptjunasta krasota ✔ nenapredna raba predmetov ✖ nekam medel zaključni boj in vsebina po njem ✖ Yacht Club Games

Če vprašaš igralce mmorpgjev, čemu kolovratijo po domišljijskih svetovih, namesto da bi odkrivali zdravilo za raka, dobiš sila različne odgovore. Nekateri živijo za izziv srečevanja s karseda težavnimi monstrumi, ki njihovo sposobnost azijske hitrosti klikanja priženejo do meja. Mnogo se jih vrača le zaradi drugih ljudi, s katerimi imajo daljše debate kot na mn3njalniku. Tretji morajo na vsak način pridobiti vse vrste domačih živalic, kar jih igra premore, ker so kompulzivni zbiratelji, pokemone imajo pa že vse. Četrti plezajo po odročnih kotičkih in padajo skozi luknje v ozemlju, peti so mahnjeni na pripoved in na konvencijah avtorje spravljajo v zadrego z vprašanji. Sto ljudi, sto čudi. Masovne nalinijske igre so na vsak način gigantski zalogaj in njihovi snovalci so vselej pred vprašanjem, katerega od naštetih tipov igralcev prednostno zadovoljiti. No, Wildstar se skuša udinjati vsem, saj gre za najbolj naphan mmorpg ob izidu doslej.

Živ žav!

Navzven to ni takoj očitno, saj te pričaka nedolžna risankasta, da ne rečem otroška podoba. Carbine Studios so prostranstva skrivnostnega planeta Nexus, kjer se špil odvija, oblekli v preproste teksture, napravljene z dolgimi potegi čopiča. Ob prvem padcu v igrin svet sem dobil občutek, da sem spet v Free Realms ali kaki slični free to play spletnici. Še World of Warcraft je v zadnjih dodatkih, od Lich Kinga dalje, grafično naprednejši.

A ta primitivna tehnična osnova se dobro sklada s slogom, ki je recimo mešanica novejših ameriških in japonskih risank. Nekatera bitjeca bi zlahka ušla iz Dexterjevega laboratorija, druga iz animejev. Tudi vsebinsko, kajti univerzum je mešanica fantazije in znanstvene fantastike z meči, magijo ter žarkovnimi puškami, malo po zgledu Final Fantasyja. Planet poseljujejo vse mogoče živalske oblike, od črvov in žuželk velikosti avtobusa do pasavcev in bitjec, ki si jih izmisliš po vleku treh belih črtic. Igralni liki so po drugi plati humanoidni. Ne umanjkajo ljudje, nakar imaš čokateže s kamnito kožo, pa rogate bestialne bojevnike, robote in polzombije. Najbolj razširjeni med igralci so zajkljasti Aurini in psihotični čivave.

Porazdeljeni so v na smrt sprti frakciji, galaktični imperij Dominion in odpadniške Exile. Kot imperialci in uporniki iz Vojne zvezd, le brez hropenja in žaromečev. Tu itak žari vse, ne le meči, marveč tudi pištole, kuhalnice in odčepniki. Kljub mestoma resnobni štoriji je namreč ves Wildstar prežet z odpuljenim humorjem in igrivim optimizmom. Na strani preganjanih Exilov, katerim je Imperij nenehno za petami, si na robu iztrebljenja, toda liki kot v Disneyjevih risankah ne izgubijo vedrine. Špil je zato tematsko primeren za mlajše, čeprav ne manjka odraslega, zajebantskega humorja. Ko 'dingaš' novo stopnjo, te nagradi bučen aplavz in krik “HELL YEAH!”, takisto ob posebej estetskem krepotu gnusob. Ne, Wildstar se ne jemlje čisto resno.

Na vrhove in v jame

Naj bo to mimika bitij, ki dajejo kveste, ali hecna rečenica v prebranem tekstu, Wildstar te stalno vabi s preširno nasmejanim življem. Ta te hoče v tričetrt primerih ugonobiti, a tega ne zameriš. Videzna pisanost se že s prvo stopnjo prevede tudi v veliko količino zadolžitev. Ob nastanku lika poleg rase in klase izbereš eno od štirih poti. Te predstavljajo drugotno smer napredovanja in so ustvarjene po mnogih uvodoma orisanih arhetipih igralcev.

Samurajsko orientirani izberejo soldierja, ki pri pohajkovanju sumljivo velikokrat naleti na zasede ali ga lokalni zaselki pokličejo na pomoč. Taki izzivi ga postavijo nasproti močnejšim sovragom od ostalih. Druge tri poti so bolj miroljubne. Explorer in scientist sta mešanica raziskovalcev in zbiralcev. Nos vtikata v najzakotnejše obronke Nexusa, ki jih drugače pri sledenju običajnim kvestom ne raziščeš. Planet sta obe frakciji šele odkrili, zato je poln neznank, na čelu z ostanki starodavne civilizacije Eldanov, ki je po njem pustila razmetanih kup relikvij. Trdno zaprta vrata, ki jih more odpahniti le scientist, so stalnica. Tu pride do izraza Wildstarovo mehko siljenje h grupiranju, saj liki ostalih treh poti brez pomoči skozi take duri ne bodo prišli.

Zadnja in najbolj samosvoja drugotna smer je settler. Njeni pripadniki znajo nadgrajevati mesta s frišnimi storitvami in mešetarji ter sredi ničesar vržejo na tla pakungo z zalogami za iztrošeno druščino. Odlična izbira za družabno usmerjene in edina, ki v igro doprinese nekaj novega. Soldier, explorer in scientist pač s formalnimi kvesti in nagradami ozaljšajo reči, ki bi jih itak počel, s settlerjem pa imaš včasih dejansko občutek, da si nekaj spremenil.





Mavrični mmorpg Wildstar te ne zasuje le z barvito floro in favno, marveč tudi z gromozansko količino dejavnosti, kot sta obrt (levo) in odličen akcijski boj (desno). A to meso je položeno na staro, Warcraftovsko okostje.



Wildstar

Hiti hitro

Zakaj je to pomembno? Wildstar nekaj počne zelo dobro: zasipa te z neprekinjenim plazom nalog, pripetljajev, skrivnosti, rudarskih nahajališč in bogsigavedi česa še. To ni Elder Scrolls Online, kjer se moraš potruditi, da sploh zahaklaš kvest. Bliže je Guild Wars 2 na deseto potenco, kjer se dogodki zlivajo na zaslon z bliskovito naglico. Vdor megamonstruma tu, skrita ploščadna uganka tam, dela nikdar ne zmanjka. Zato je prvi nasvet prišlekom, naj ne bodo ujeti v rutino iz ostalih mmorpgjev, da torej pohlevno sledijo verigi kvestov. V Wildstaru je treba stopiti s poti in uživati Nexus po en morilski črv naenkrat.
No, pregoreni veterani žanra bodo zgodaj ugotovili, da je ta nausahljivi hudournik vsebine podobno globok kot novodobni članki, ki obljubljajo uvid v "osem stvari, ki jih ne smeš početi na stranišču." Kvesti in dogodki v Wildstaru so kričeči, niso pa ravno sveži. Ne po mehaniki, ne pripovedi. Ogromno jih je stare šole, s pobijancijo beštij, nabiranjem kožuhov in kurirčkanjem. Tega ne more skriti niti razparceliranost na mnogotere verige, rokodelske naloge, poti, spontane pripetljaje in tako naprej. Par zgodbovnih serij zadatkov je fajn, a Elder Scrolls Online je tu v prednosti in kdor raje igra počasi, z enoigralskimi frpjkami v mislih, naj raje ostane tam. Wildstar je bliže pobezljanemu rajanju za ljudi z motnjo pozornosti. Saj ne, da je to nujno slabo. Na Nexusu zlahka doživiš špas, boljši kot v večini mmorpgjev. Le vedi, da ne gre za prelomen špil, marveč takega, ki običajno tlako zgolj solidno skrije.

Balet smrti

Wildstarov najpomembnejši način za razbijanje monotonosti je akcijsko bojevanje. Večina ubijalskih prijemov je merjena, kar špil ponazori s kazalcem na tleh (telegraph). Snajperski strel ima dolg trak v daljavo, zamah z mečem polkrog. Isto počno nasprotniki, tako živi kot računalniški. Mikastenje ima zato podobo podivjanega plesa med mnogoterimi raznobarvnimi kazalci po tleh, ki ti kažejo, kje NE SMEŠ biti, če nisi mazohist. Vsi liki lahko delajo premete in dvojne skoke, da se hitro ognejo težavam.
Najlepše je, da igra od tebe zahteva, da se sistema priučiš in ga izkoristiš. Zlasti v vlogi soldierja. Težavnost skozi stopnje skokovito naraste in kmalu naletiš na monstrume, ki te skuhajo z dvema merjenima specialkama. Zgoraj sem napisal, da je Wildstar nemara špil za mulčad – ampak vendarle takšno, ki se ne boji izziva in ima nekaj izkušenj. Igra predpostavlja, da so ti znani nekateri frpjski pristopi, kot so stuni in pazljivo uravnoteženje statistik. Kljub nedolžni podobi gre za zahtevnejši mmorpg, gotovo bolj kot World of Warcraft.
Da se ti ob stiskanju combov ne zavozljajo prsti, je spisek hipoma uporabnih veščin omejen na okrog deset, ki jih spraviš v akcijski vmesnik, podobno kot pri Guild Wars 2. Tako jih moraš pazljivo odbrati s seznama več ducatov, kolikor jih na končni petdeseti stopnji premore vsak od šestih bojnih poklicev. Na prvi pogled so klasične sorte. Warrior maha z velikimi meči, stalker s kremplji in nožiči, spellslinger strelja s pištolami, esper pa z uroki. Medic je zdravilec, engineer se obkroži z robotskimi pomočniki. Toda sleherna od klas ima na voljo zelo raznolik izbor sposobnosti, razdeljenih v tri razrede – combat, utility in support. Spellslinger denimo obvlada še zdravilsko magijo, dohtar pa je v nekaterih okoliščinah celo boljši morilec od bojevnika. Povsod imaš raznotere možnosti specializacije skozi globok sistem razpostavljanja vseh mogočih točk. Kdor tripa na prirejanje lika in mu je bil zaradi tega všeč Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn, ga bo od vsega dobrega konec. Zato je najbolje, če preizkusiš karseda veliko služb, ker imajo mnoge skrite uporabnosti.



PSIHOPATSKI HRČKI

Sleherni mmorpg ima kakšno prismuknjeno raso in v Wildstarju so to nori znanstveniki Chue. Navzven so videti kot zmes Gremlinov in Ewokov, dočim so po karakterju blizu Asuram iz GW2 ter goblinom iz WoWa. Spričo mahnjenosti na izvijače in pipete so zadolženi za početje znanosti in tehnologije. Najraje takšne, ki napravi genocid. Cirkularke uporabljajo tako na strojih kot živih bitjih, saj jim je svetost življenja spričo visoke rodnosti tuja. Če prvi glodalski vajenec ne preživi, bo pač petnajsti. Svojega mentorja bo ponavadi nasledil tako, da bo slednji eksplodiral. Kajpak so v službi Dominona, kjer iz zelenih planetov delajo izropane pustinje.

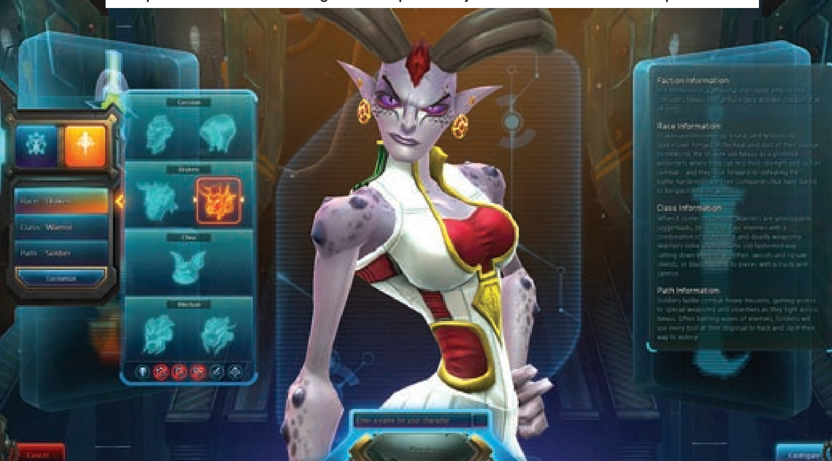
Plenilci temnic

Vabeč kot polnaga vilinka te Wildstar zgodaj odvleče na raznotera prizorišča. Že s šesto stopnjo (!) se ti odpro instancirana bojišča za mlatenje igralcev, torej PvP. No, bojiščl, ker sta ta hip šele dve. Podobni sta onim v Warcraftu: po ozemlju se podita dve ekipi s po desetimi borci, ki na prvem lovijo zastavice in na drugem zasedajo strateške točke. Manjše skupine se razen tega merijo v arenah, takisto sličnih Warcraftovim. Če ti PvP ne diši, se podaš v kopico instanciranih prigod za druščine do petih igralcev. Le štiri so klasične temnice, čemur sledi deseterica shiphand missionov in adventurejev, ki so bliže Warcraftovim scenarijem. V eni od avantur na primer spremljaš karavano, ki jo napadajo tolovaji, in za nameček moraš še futrati vlečno živino. Vse te inštance so moderne sorte in vidi se, da je Carbine hitro povzemal vse novitete, ki so jih tosmerno zadnja leta prinašali Warcraft, Rift in The Lord of the Rings Online. Cilji so raznoliki in ne vsebujejo le golega pretepanja monstrumov. V eni od ječ moraš na primer v množici min deaktivirati pravo, sicer vse leti v luft. Šefi niso prizanesljivi in če druščine iščeš s samodejnim iskalnikom, ki ti v grupo nabije motorične nesposobneže, si pred velikim izzivom, saj morajo znati igralci dobro sodelovati.

Srp in kladivo

Ne suče pa se vse okrog kurjenja beštij. Najbolj je to razvidno pri ustvarjalnem vidiku. Na spisku rokodel-


V igrinem domovanju lahko izživiš skriti talent notranjega oblikovalca, ki ga žena, mož in pes doma niso nikoli opazili. Moč je razporejati pohištvo in stopnišča, del tal ter stene s tapetami in slikarijami.


Ženski liki so vsi brez izjeme tako joškati, da bi morale babure imeti +5 pik oklepa samo zaradi airbagov. Po spletu najdeš obilo feminističnih protestov.



Da se lahko zgodaj udeležiš PvPja, je odlična ideja, ki močno popestri siceršnjo tlako. Že na nižjih stopnjah so spopadi z drugimi igralci siloviti.





Sprva se podiš po zelenih poljanah, kasneje pa ti Nexus odpre nedrja kristalnih jam, laboratorijev in tovarn. Z njimi Dominion industrializira površje.

Aggressorja hočejo mesojede rastline po vsej sili gristi v dolge uhlje, zato jih z laserjem. PIU PIU!

gromozanska količina zadolžitev ✔ raznoliki izzivi ✔ dinamičen boj ✔ luštna domovanja ✔ zahtevnost ✔ malo originalnih kvestov ✖ prikrita tlaka ✖ ostarel endgame ✖ naročnina ✖ Carbine / NCsoft



Wildstar marsikako ustaljeno reč napravi malo po svoje. Osnovne statistike na primer imenuje drugače – namesto agilityja in vitalityja imaš tu moxie in grit. Kot v WoWu jih sam ne moreš prirejati, to počneš z opremo.



Zadolžitve se ti izpisujejo ob desnem robu in karti. Na njej je brž vse polno klicajčkov in puščic, ki ti pomagajo do cilja, naj bo to krepot nesrečne stotnije banditov ali iskanje pozabljenega artefakta. Brez dela nisi niti sekundo.

skih poklicev najdeš kar trinajst veščin, od strojenja usnja do izdelovanja run za krepitev macol. Pri slehernem izdelku lahko surovinam dodajaš elemente, da napraviš še bolj epsko sekiro. Toda več kot je pritiklin, večja je možnost, da se postopek sfiži. Ker so dragocene surovine redke, je kovanje najboljših mečev tvegano, njihova cena na trgu pa sorazmerno visoka. Kljub tem odlikam je videti, da izdelki ne bodo dorasli plenu iz težjih temnic, s čimer vse skupaj nekako izgubi smisel. Upam, da Carbine na dalјši rok ne bodo napravili taiste napake, ki jo je toliko studiev pred njimi.

Obrtniki izdelajo tudi mnogo kozmetike, ki pride do izraza v enem najprivlačnejših delov Wildstara: lastnem domovanju. Ne le, da so bajte na voljo že ob izidu, marveč si lahko svojo omisliš že na dvanajsti stopnji. Zakupiš lebdeč kos asteroida, na katerega poleg hiške postaviš čuda uporabnosti. Na primer njivo za zelišča, pa delavnico z bonusi za tvojo rokodelsko spretnost, in celo ploščadarsko stopnjo za hec. Tako zunanjost kot notranjost okrancljaš po svojih željah in kočuro daš na ogled prijateljem. Za marsikatero od slik, kipcev in tapet potrebuješ samosvojo valuto, renown, ki jo prejmeš ob sodelovanju z drugimi igralci. Še eden od Wildstarovih mehkih požokov v smer družabnosti, čeprav je moč, kot v večini modernih masovščin, velik del igre izkusiti samotarsko. A potem raje igraj običajne frpjke.

Špas v štirideset

Vsi našteti elementi, od raziskovanja do battlegroundov, temnic, kovaštva in urejanja lastnega becirka, so tesno prepleteni, da te vlečejo iz ene dejavnosti v drugo. Komaj zgruntaš, da si že level 50, kar se zgodi dokaj hitro. Nakar pride do izraza, da je sedemnajst članov kalifornijskega Carbina nekdanjih Blizzardovcev, saj prične Wildstar ubirati značilne prijeme, vsaj če te v glavnem zanima PvE. Na voljo imaš dva raida, tako za dvajset kot za štirideset igralcev. Da lahko z njima pričneš, moraš iti skozi dvanajststopenjsko odklepanje (attunement), ki se ga ne bi sramoval niti originalni WoW. Ta zahteva vse mogoče, od prečkanja vseh temnic v težji, veteranski različici do farmanja reputationa in raznoraznih valut. Kakor je špil pri levelanju razgiban, je v PvE endgamu elitističen in to naravnost pove. Kdor kani Wildstar igrati dolgo, mora vedeti, da bo raidal v štiridesetero kot v naslovitejših Warcraftovih časih.

Bolj izvirna možnost je masovni PvP v inačici 40 na 40, ki mu pravijo warplots. Začne se podobno nabavi lastnega domovanja, le da utrdbo okrepiš s kanoni in zbereš do štirideset zavezniških igralcev. Za stražarje lahko celo dodeliš v raidih premagano zverjad! Nato zaženeš matchmaker, ki ti na kosu asteroida pripelje podobno močan konkurenčni warplot, in soldateski se udarita. V tem hipu je težko reči, kako se bo odvijal endgame. A očitno bodo raidanje in warploti prepleteni, kar pomeni, da boš moral biti v resni gildi, če boš od igre hotel kaj imeti.

Stare kosti

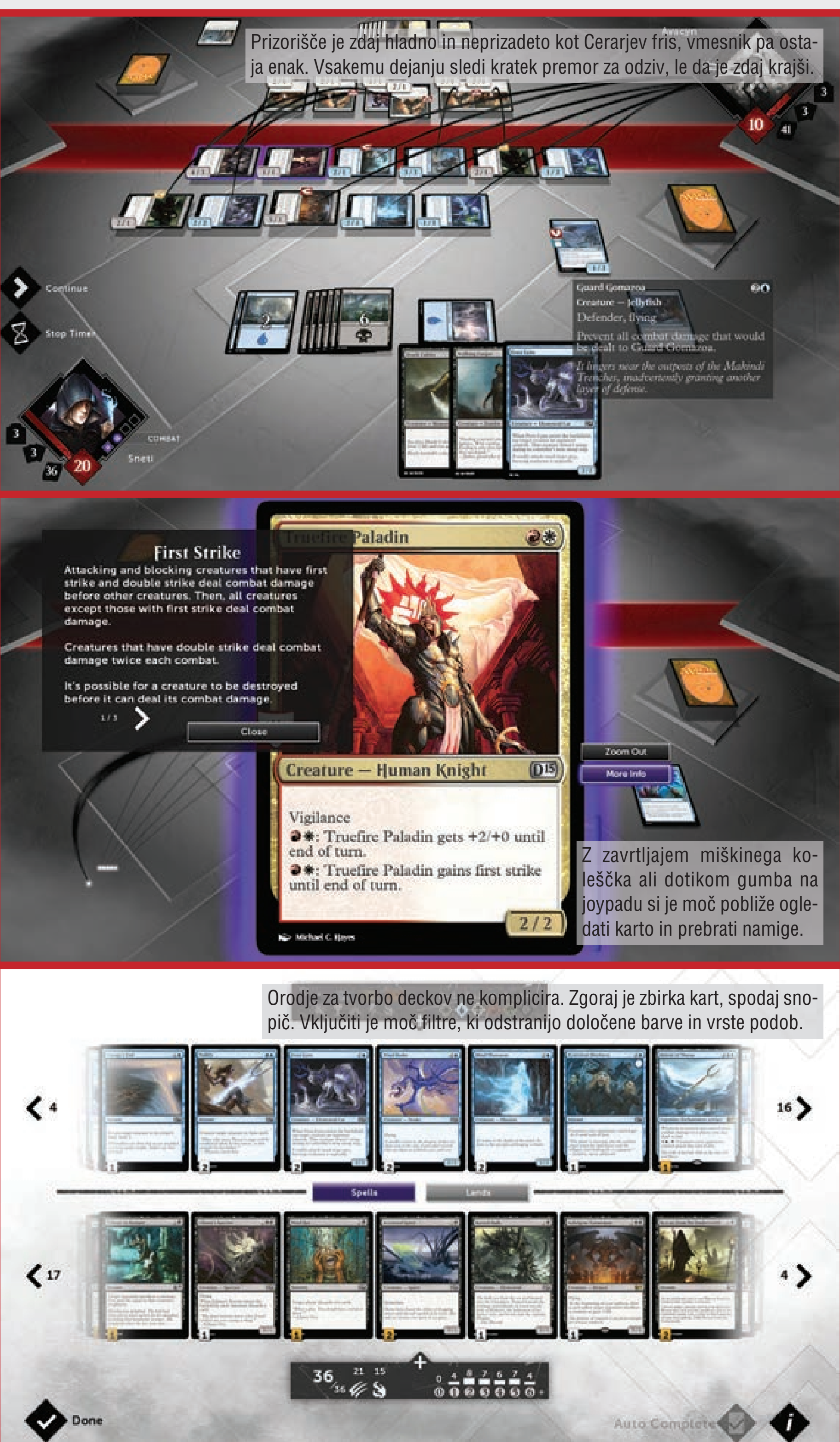
Wildstar pod igrivim nasmehom in napudrano kožo skriva mmorpg za tiste, ki gredo vanj na drugi šiht. Takih je še vedno ogromno, celo med izgorelimi veterani Warcrafta. Vprašanje pa je, ali jih je dovolj za uspeh igre. Wildstar namreč, podobno kot Elder Scrolls Online in FFXIV: A Realm Reborn, zraven osnovnega stroška v višini 45 evrov (to je dvakrat več od Final Fantasyja) po izteku začetnega meseca terja 13 evrov mesečne naročnine. To omili z možnostjo, da igralni čas kupiš na dražbi, podobno kot v EVE Online, vendar moraš za znesek toliko garati, da se ti bolj splača pljuniti evre. Mnogi bodo zatrdili, da imajo raje od free 2 playa naročnino, ker je pritok vsebine bolj zanesljiv, in taki imajo kar prav. A za svoj denar bi si bolj želel česa res novega od World of Wacrafta 1.5, kar sem z Wildstarom pod črto dobil.

Magic 2015

Krasen je bil tisti pravljični čas, sedemindevetdesetega je bilo, ko sem se spoznal z namizno igro Magic: The Gathering. Očaran sem bil od trenutka, ko mi jo je demonstriral kolega, pozneje aktiven na turnirski sceni. Karte z bitji in uroki, s katerimi sta si skušala coprnika pobrati vse življenjske točke, so aktivirale usedline, ki so jih vame naplavile fantazijske knjige in igre. Zmaji, angeli, goblini, ognjene krogle, silni magi – planeswalkerji, ki se selijo med dimenzijami … Bilo mi je, kot bi oživela Tolkien in Bioware.

A pravi razlog, da je MTG priklenil nase tako mene kot množice, se je skrival v razmišljevalno taktični globini igranja, ki je terjalo mozganje in predanost. Nadalje v nalezljivem zbiranju kart, ki si jih dajal v albume in jih naključno dobival v razširitvenih paketkih, boosterjih. V njihovem mešetarskem izmenjavanju. Ter v tvorbi lastnega kupčka, decka, kar je nudilo obilico možnosti.

Prevrtimo čas naprej sedemnajst let in scena je drugačna. Magic je zdaj le ena od številnih zbirateljsko-izmenjevalnih iger s kartami, ki so se razpasle po njegovem uspehu. Za nameček je velik del njih dobil digitalno obliko oziroma se tam celo že rodil, naj govorim o Hearthstonu, Duel of Champions, SolForgu ali Scrolls. Trendu sledi tudi sam MTG, ki ima dve računalniško spletni verziji. Ogromnejša, zahtevnejša in dražja je Magic Online, ki je zvesta preslikava otipljivega izvirnika. Obvladljivejša in cenejša izvedenka je Duels of the Planeswalkers, ki je zdaj dospela z letnico 2015.



Prizorišče je zdaj hladno in neprizadeto kot Cerarjev friš, vmesnik pa ostaja enak. Vsakemu dejanju sledi kratek premor za odziv, le da je zdaj krajši.

Z zavrtljajem miškinega koleščka ali dotikom gumba na joypadu si je moč pobliže ogledati karto in prebrati namige.

Orodje za tvorbo deckov ne komplicira. Zgoraj je zbirka kart, spodaj snopič. Vključiti je moč filtre, ki odstranijo določene barve in vrste podob.

Podobic tisočero

Špil je vnovič razdeljen na dva ključna dela, enoigralskega in večigralskega. Prvega tvori premočrtna kampanja, v kateri zaporedoma sesuvaš raznolike nasprotnike v petih Magicovih svetovih – Innistradu, Therosu, Ravnici, Shandalarju in Zendikarju. Zgodba, v kateri slediš hodcu Garruku, je komajda opazna in rabi pretežno kot okvir, ki skrbi za novo, hladno belkasto estetiko.

Zmage nad kanaljami prinesejo boosterje, iz katerih padejo naključne karte. Vsebinsko različnih je nekaj več kot tristo, kar ni slaba cifra. Zlasti če upoštevaš, da nimaš le opcije preoblikovanja obstoječih štirih vnaprej pripravljenih snopičev, temveč lahko prvič doslej ustvariš čisto svoj deck! Tvorjenje je svobodno, od lastnoročnega odrejanja barv do določanja količine landov. Po drugi strani zdaj dobiš le še za vzorec vnaprej določenih močnih kart, za kar nekateri ne bodo marali. Ker je umetnih nasprotnikov v kampanji omejeno število in za vnovične zmage nad njimi ne dobiš ničesar, nove karte kasneje nabiraš skozi naključne izzive v vseh petih svetovih. Tu srečaš interesantne tekmece, od takega, ki skriva karte pod artefakt in jih nato naenkrat izpljune na mizo, do onega, ki bitko dobi, če mu zmanjka podobic v kratkem kupčku. Seveda jih na odložišče meče kot ubrisan. Bojev se ne naveličaš hitro, ker računalnik na najvišji od treh težavnosti igra spodobno, čeprav občasno počne neumnosti.

Bolj(e) kot se udejstvuješ, več kart in znanja imaš ter lepše znaš urediti lastni snopič. Če nimaš časa, lahko za 18 evrov odkleneš vse karte oziroma si kupiš booster za 1,79 bruseljčana. Nekateri nad tem jadikujejo, vendar menim, da je plačevanje samo po sebi itak slabša možnost in izhod v sili, saj ne nadomesti sproti pridobljenega znanja. Človek s kupljenim obiljem enostavno ne zna rokovati. To se pokaže zlasti na spletu, kjer so možni obračuni za dva, tri ali štiri osebe z naključneži ali prijatelji s Steamovega seznama.

Tepen, a ne poražen

Magica 2015 bodo ljubitelji in medžikovski odvisneži pretežno veseli, že zaradi kart iz novega core seta D15 in osvobojene kreacije lastnih deckov. Pozabili niso niti na začetnike, ki jim je namenjen zelo dober tutorial. So pa letošnjo inačico izdelali precej površno. Odstranili so na primer alternativne oblike udejstvovanja, ki so pestrile minule verzije, kot so uganke, two-headed giant (spopadeta se ekipi s po dvema igralcema, ki si delita tako življenjske točke kot dejanja), planechase z večjimi kartami in šefovski archenemy. Nadomestili jih niso z – ničimer! Prav tako je tokrat manj predpripravljenih deckov in jih po začetni izbiri enega od njih ne moreš po želji menjavati, kar je res krneki. Taisto velja za boleče počasne menije in umetno pamet, ki skrbi za tapanje tvojih landov. V večbarvnih kupčkih jih redno uporablja napak in treba se je zateči k ročnemu obračanju s tipko CTRL, medtem ko igra kaže, kaj kani uporabiti. Čuden sistem zaradi prilagoditve drugim sistemom, saj je naslov narejen tudi za oba xboxa, iOS in Android.

Leta samemu Magicu niso zavdala in zaradi tega je Duels 2015 še vedno vreden razmisleka. Tisti desetak za obilico MTGja ni dosti in čeprav so mikrotransakcije vdelane, so opcijske – z učenjem, igranjem in nadgrajevanjem kupčka nadomestiš vsakršen izdatek. Vendar pa bi se morali avtorji vsebinsko in izvedbeno bolj potruditi, da bi poželi navdušenje. Škoda, da so letos tako zaspali na lovorikah oziroma da naloge niso vzeli resno, saj si Magic zasluži več.

***Sneti** znova premišlja, da bi prodal svoj MTG-album, poln starih angelov in vampirjev. A potem bo imel le še tole digitalnost …*

68 **znova mnogo medžikiranja za majhen denar ✔ svobodna izdelava lastnega kupčka, juhej juhej ✔ manjkajoče in pokvečene sestavine ✖**

Stainless Games / Wizards of the Coast


Sacred 3 je akcijski, hack'n'slash RPG, ki se igra zelo podobno Diablu III za PS3 in xbox 360. Vendar je kljub očesni privlačnosti plitkejši, krajši in odložljivejši.


Naključje v povezavi z lastnostmi orožja odloča, če bo sovrag predčasno telebnil po tleh in tam čakal na usmrtitev. Ko stisneš gumb, se tvoj junak požene nanj.

Nemška erpegejska serija Sacred kljub desetletni starosti ni nikdar sodila med težkokategorne predstavnice žanra, je pa bila kljub temu zanimiva in si je pridobila zagreto občinstvo. Tako enica kot dvojka sta bili akcijski frpjki z raziskovanjem prostrane dežele, nebrojem kvestov in spodobno zahtevnim mlatenjem. Tudi pri nas ju je igral in lajkal marsikdo.
A časi, ko se je niz spogledoval s solidnostjo in vseboval izvirno pesem benda Blind Guardian, so minili. Tretji del, ki ni več nastal pri Ascaronu, temveč pri prav tako švabskih razvijalcih tretjerazredne robe Keen Games, je zadovoljen s tem, da caplja za velikim Diablom III in prežvekuje njegove ostanke. Saj ne rečem, zna biti sprostitven, ampak to pač ne sme biti vse, na kar meri sodobna igra. Zlasti ne taka, ki jo tržijo po najbolj premijski ceni.

Kar'Tel in lesketavi prah

Dežela Ancaria je tokrat do obisti pisana. Rjave in črnikave teksture iz dvojke so preteklost in četudi se znajdeš opolnoči na pokopališču, v začaranem gozdu ter v dvorcu zlobne nakaze, veselje pronica skozi sleherni piksel na zaslonu. Videti je, kot bi nekdo zavestno kopiral slog World of Warcrafta. Temu ustreza vsa klasična tolkiensko srednjeveška fantazijskost z orki, demoni in coprnicami, v katero je vkovana plitka zgodbica o zlobnjaku, ki preti svetu in ga je treba namlatiti po nagi riti. Mu bo všeč.
Edina okoliščina, po kateri Sacred vzpostavi lastno realnost, je pobalinski humor. Medtem ko je pobijanje resno, so besede udejstvujočih obrnjene na hec. Imamo seksualno zblaznelega lokostrelca, ki peca nadzornico, ta pa ne špara z besednimi igrami tipa *"You're well on your way to the well. Get it? Well?"* Vmes padajo izjave, kot sta *"I have defeated many enemies, none have complained!"* in *"I fought on both sides once. I won!"* Negativci pa se cmerijo *"The dark core is indestructible! It said so on the box!"* Sem omenil, da je enemu od barab ime Kar'Tel? In da, ko pride šefovski trol, zraven piše "Don't feed him!"? Vem, totalno najstniško in v stilu Jokerja leta 1994. Ravno zato si večkrat nisem mogel kaj, da ne bi prasnil v smeh!

Zatišje pred viharjem

Način igranja je podoben Diablu III za konzole, saj lik usmerjaš direktno. Ne klikaš torej v prostor z miško, temveč uporabljaš WASD ali levo gobico, nakar udarjaš, streljaš in sprožaš veščine. Nelinearno izbiraš med vnaprej zakoličenimi lokacijami na karti sveta, nakar zvečine premočrtno ubiraš edino pot in z nje sem ter tja skreneš toliko, da odkriješ kako skrivnost – skrinjo z denarci ali dodaten obračun. Vsak od štirih poklicev, to so bojevnik, lokostrelec, paladinja in sulićarka, ima lastna orožja in spretnosti, na primer udarec z macolo ob tla ali tempirano bombo, ki jo položiš med prevalom. Če jih v obračunih z vrači, pajki, vitezi, šamani, člani BDSM kluba Logatec in sličnimi grdavži nočeš fasati, se jim približaš, oddelaš svoje in se s premetom odmakneš, ko začno izvajati kaj neugodnega. Ali pa jih z razdalje nadzoruješ z uroki oziroma strelicami.
Nekaj časa je špil simpatičen. Lokacije so manjše, kjer moraš preživeti valove tečnob ali pobiti vse na malem prostoru, in večje, kjer te na koncu vandranja po ulicah, gozdnih poteh ter votlinah čaka glavar. Redno se izmenjavajo obdobja miru in bojevanja, vmes pa naletiš na kako past, kot so špice v tleh, ali padanje reči z neba.

Sacred 3



Uplahnjena trdota

A kakor me je Sacred 3 občasno spravil v dobro voljo, me je še večkrat vznejevoljil, ko sem na hordah sitnob vsevdilj uporabljal ene in iste finte. Oziroma eno in isto finto. Čeprav sam izbereš, kateri dve sposobnosti in orožje boš vzel s sabo, je nabor obojega sramotno majhen, tako da velike izbire nimaš. Za razliko od prejšnjih Sacredov, kjer si normalno skrbel za razvoj lika, je tu ta plat odsotna. Vse, kar dobiš pri levelanju, je pravica do rabe učinkovitejših reči. Tudi plena – loota ni, saj iz sovragov le kovanci.
Sacred 3 sicer ni loot game, temveč skill game – igranje v njem je odvisno od znanja, ne od opreme. Toda znanja je treba imeti bore malo, saj je špil lahek. Na treh osnovnih težavnosti si na avtopilotu, medtem ko odklenljiva četrta občasno celo prispeva h kaki smrti – ne pa tudi k spremembi pristopa. Tu je vsaka lokacija zaklenjena na +1 glede na tvoj izkustveni nivo, kar je glede na možnosti, ki jih po končanem osrednjem kvestu nudi Diablo III, premalo. Na višanje težavnosti po lastni volji kar pozabi. Lahko tlačaniš za exp in odklep vseh nadgradenj, a smisla v tem ni.
Zlasti ker ni nobenih elitnih mobov, saj sovražniki v new game + ne dobijo niti ene sveže sposobnosti. To je posebej boleče pri šefovskih bojih, ki so formalno sicer raznoliki, od bojne ladje prek zobate zverine do branjenja vodnjaka, a so njihovi vzorci dejanj tako enostavni, da mejijo na žalitev. Zaradi tega tudi ni nobene potrebe, da bi šel v sodelovalni multiplayer za dva na enem PCju, PS3 ali xboxu 360 oziroma v njegovo internetno varianto.

Sveta pomagavka

Če bi Sacred 3 stal od deset do dvajset evrov, ne bi kompliciral. Dal bi mu šestico in popotnico, da je to v redu špilič za začetnike v akcijskih frpjih, ki bi se v dosti boljšem Torclightu 2 in Van Helsingu 2 za podobno ceno oziroma brezplačnem Path of Exile morebiti počutili ogrožene. Vendar Deep Silver zanj računa 50 evrov, kar ga postavi ob bok Diablu III oziroma drugim velikim igranjem domišljijskih vlog, kot je Divinity: Original Sin. Za v to družbo pa je mnogo preveč okrnjen.

Svet, svet, svet si ti, Gospod, Bog vsega stvarstva. Snet, snet, snet sem jaz, bedak, igralec tele igre.

50 zna biti sprostitveno zabavna ✔ barvita in sposobna spravljati v smeh ✔ bojno enostavna ✖ prelahka ✖ medlo šefovje ✖ nič vznemirljive dolgoročne vsebine ✖ odločno predraga ✖ Keen Games / Deep Silver

Warface



Kdor je Warface pričakoval zaradi CryEngina, bo razočaran, saj pogon ostane neizkoriščen tako videzno kot fizikalno. Malokaj je moč porušiti.



Po stari navadi so specialci sovražnih najemniških podjetij vselej videti bolje kot igralčev lik. Tisti naprednejši te znajo celo zaslepiti z laserjem.

Sniper in rifleman sta poklica, dosegljiva spočetka, dočim za sanitejca in inženirja traja nekaj ur, da ju odkleneš. Poleg so uvajanja za začetnike.



Minišef z rotirajočim topičem je od spredaj neranljiv, ker protioklepnih orožij v igri še ni. Eden mora iti za vabo, nakar ostali falota streljajo v hrbet.



Eej, vsi se igrajo free 2 play, dajmo se še mi," je moral pred leti po vsej sili pasti predlog v višjih ešalonih Cryteka. Ker je tvrdka najbolj poznana po Crysisu, streljanki z zelo veliko grafikami, je logično, da je njihov prvi F2P-naslov prvoosebnica v pogonu CryEngine. In ker večigralski deli Crysisov niso bili slabi, bo klic 'Izdelano v Cryteku s CryEnginom!' gotovo pri marsikom vzbudil zanimanje. Toda špila niso razvili v Frankfurtu, marveč so ga prepustili kijevski izpostavi. Kar se pozna. V prvi vrsti razloži ime, ki se ga v treznem stanju zaprmej ne domisliš. Warface. Resno?

Za več fac

Pričakoval bi, da se bo Warface osredotočal na streljanje tekmecev v obraz, toda špil je v prvi vrsti sodelovalna streljanka! Od dva do pet igralcev se v letu 2023 potika po brezimnih vasicah Kosova in Afganistana ter pragozdovih južne Amerike in Azije. Tamkaj počenjajo nečednosti plačanci multinacionalke Blackwood, ki sploh ni aluzija na na razvpito najemniško firmo Blackwater. Trgujejo z orožjem in ščijejo lokalnim prebivalcem v pitno vodo. Žleht.

Igro si po vzdušju najlažje predstavljaš kot sodelovalni Call of Duty. Z moštvom prodiraš po linearni stopnji, vsakih pet metrov pa se nate skriptano usujejo računalniški Blackwoodovi borci in te skušajo preluknjati. Kdor ima iz CoDjev izvežbane prave reflekse, se bo počutil zelo domače. Hitrostnega polaganja sovragov s headshoti je kot za stavo, vmes pa tečeš od enega zaklona do drugega in z nožem zaštihaš plačanca, ki je ravno uletel izza vogala. Umetna pamet ni za prehvalit, ampak falotov je taka množica, da ne utegneš misliti na to.

Je pa ena pomembna razlika: zdravje se ti ne obnavlja, kajti mašenje strelnih ran je naloga sanitejca, enega od štirih poklicev. Ob njem si lahko obuješ še škornje strelca, snajperja in inženirca. Vloge so žal dokaj plitve, saj ima razen različne oborožitve (dohtar recimo nosi šibrenice) posamezna le do dve posebni lastnosti. Strelec obnavlja strelivo, inženirec krpa zaščitne jopiče in nastavlja mine. Krepiš se le z zbiranjem orožij in ko ima Call of Duty bolj poglobljeno napredovanje likov, veš, da nekaj ni v redu.

Co-op je nekaj dni fajn, ker se izzivi vsak dan zamenjajo. Na voljo imaš šesterico nalog, razporejenih po težavnosti. Prve so primerne tudi za one, ki še ne vedo, kateri konec puške uperiti v sovraga, dočim so pri višjih ekipe na veliki preizkušnji. Sname te že ena dobro merjena krogla ostrostrelca ali rafal iz minišefovega topiča. Na nekaj koncih namreč tvojo skupino napadejo posebej oklepljeni hodci in tam lahko že ena napaka pomeni ponavljanje karte. Ni švoh, vendar se začne ponavljati, saj je nalog manj kot ducat. To je problem, ker je boj proti igralcem – PvP – zanič.

Ni preveč faca

Boj proti soigralcem sicer premore več modusov in ima poleg deathmatcha še counterstrikovsko miniranje ter zasedanje položajev. A pol ducata kart je tako majhnih, da lahko zalučaš granato iz enega začetnega položaja v drugega, kar je seveda totalna komedija.

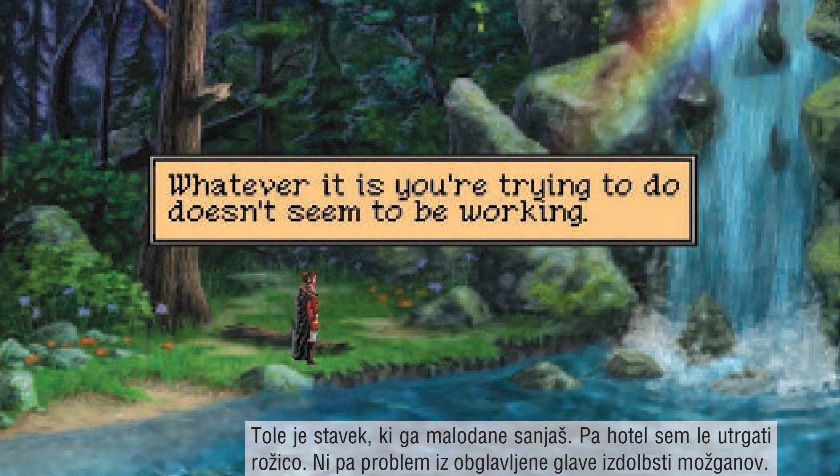
To je le prvi košček 'ruskega' pridiha Warfaca. Pihalniki ne rezgetajo in skačejo, kot bi se zanje spodobilo, zaznavanje zadetkov pa je čudno. Marsikatera tovrstna nerodnost gre na račun gostovanja igre na švoh mašinah, saj se uradni strežnik uporabi le za povezovanje igralcev, dočim igro gosti eden od njih (peer 2 peer). Če špil za to izbere koga iz Moldavije s 386ko, ni prijetno. Ljudje radi padajo z linije. Nekateri zanalašč, ko jih iskalni samodej spari z mojstri in krepnejo v prvi sekundi.

Zares pa se ti želodec obrne, ko uzreš vdelano štancunico z orožji in priboljški. Večina krepel, ki po moči ali videzu izstopajo – tako imenovana 'kronska' oprema –, je na voljo le za evre in za omejen čas. Superca, pljuneš dva evra za megapuško in jo imaš v bistvu le v najemu za dva tedna. Uradna razlaga je, da tako omejujejo moč plačnikov, a ti imajo takrat še vedno boljše orožje od tebe. Predvsem pa takšna začasna imovina ni v redu za občutek razvoja igralčevega lika.

Če namerava Crytek takole voditi tudi ostale free 2 play naslove, naj raje takoj odneha. Warface ima samo en lušten element, co-op, pa še to zato, ker ga drugje težko najdeš. Zavozili so tudi CryEnginov potencial, ker Warface ni videti prav nič bolje kot Call of Dutyji izpred petih let. Že res, da je špil uradno še v odprti beti, a tako je že leta in z njim mastno služijo. Kako je lahko to druga najuspešnejša F2P-igra v Rusiji, mi je velika uganka. Nemara jo pa obožujejo udomačeni medvedje.

***Aggressor** se trudi z grimasami napraviti vojni obraz, ampak samo izpade prismuknjen.*

sodelovalništvo je nekaj časa razgibano ✔ zanič boj med igralci ✖ oduren ekonomski model ✖ polovičarska v mnogo pogledih ✖ Crytek



Tole je stavek, ki ga malodane sanjaš. Pa hotel sem le utrgati rožico. Ni pa problem iz obglavljene glave izdolbsti možganov.



Uvod predstavi Rohana kot ženskarja, toda kljub nekemu kvazi spogledovanju s kelnarco, hotelirjevo hčerko in tole Zeleno kapico ni nobene odrasle vsebine.

Quest for Infamy

Iskanje razvpitosti so izdelali s priljubljenim zastonjskim orodjem Adventure Game Studio, ki že privzeto ponuja pikslast videz in ikonični pristop Sierrinih pustolovščin izpred četrt stoletja. Vseeno to ni klasična dogodivščina, marveč sledi ustroju edinstvene serije Quest for Glory, kar pomeni vključitev nekaterih sestavnih delov, ki jih poznamo iz frpjk. Junaček Rohan ni omejen na par dosegljivih lokacij, marveč po mili volji raziskuje pravljično krajino, se pogovarja z življem, pridobiva kveste, tepe okostnjake in si viša statistike. A po drugi strani je način igranja 'avanturističen', pa tudi probleme premaguje in kveste rešuje zvečine z uporabo predmetov. Za razsvetlitev močvirja mora na primer v glaž s posebnim mahom ujeti kresničke in tako.

Fajter, mag in tat

Kot v Sierrinem zgledu se fante spočetka odloči, po kateri poti infamije bo šel. Kot vojščak bo ovire premagoval s silo, coprniška usmeritev edina omogoča čaranje, dočim mu članstvo v cehu zmikavtov omogoča vlamljanje. Vsaka smer ima dobršen del lastnih nalog, pri čemer so one od tatu najmanj pestre, a po drugi plati najhitreje prinesejo cekine. Po izbiri mentorja se prične odkrivanje dežele, mest, gozdnih skrivnosti, ruševin, močvirja in kakopak pokopališča. Čeprav je večina krajev dosegljivih spočetka, še po dvanajstih urah najdeš kak nov prehod. V divjini so tudi zombiji, pajki in tolovaji, ki sprožijo boj. A ta je zanič, saj je nadzor kilav in izid je bolj odvisen od sreče. Večinoma se jim je zato bolje ogniti.

Quest for Infamy kljub videzu in sproščenemu, pretežno šaljivemu pristopu ni lahka igrica. Pravzaprav je orenk zaguljena. Že najti rdečo nit, ki se tika skrivnosti lokalne družine, zna biti problem, nakar je prvi kvest dolg tretjino špila. Lokacij je ogromno, pri čimer se menjavata še dan in noč, kar vpliva tako na videz kot na dogajanje. Prav tako je veliko kupljivih in poberljivih predmetov ter sogovornikov, ki v dolgih pogovorih postrežejo z neočitnimi drobci namigov. Resda je igranje zaradi tega odprto in če ti ne gre osrednja naloga, se pač lotevaš postranskosti. A taka količina zahteva precejšnjo osredotočenost in potrpežljivost. Mnogokrat sploh ne veš, kaj bi sam s sabo in slepo bluziš naokoli. Enaindvajset ur je bil moj vložek, pri čemer sem bil večkrat primoran pogledati po forumih za rešitev.

Cokle, kamni in nakovala

Kljub konkretnemu trudu avtorjev z grafično in igralno vsebino pa špil vključuje minuse, ki zavdajo privlačnosti. Eden večjih se tiče 'pustolovske' plati. Nekaj opravil in problemčkov ima sicer pohvalno več rešitev, a to je le nekaj svetlih točk dizajna. Ob čisto razumskih poskusih namreč neprestano poslušaš en in isti stavek, kako jalovi so tvoji napori. Konju lahko daš korenček, jabolko pa je popolna bedarija. Vejo lahko odsekaš s sekiro ali odžagaš z žago, dočim je lotevanje s sabljo nezaslišano neumno. Kadilski stražar bo sprejel fajfo, toda če mu ponudiš cigaro, te špil pobara po duševnem zdravju.

Ne dlakocepim, tega je preveč in je moteče. Dobiš na primer risarsko oglje in kos papirja. Klikneš z enim na drugega in dobiš enak odgovor, kot če bi hotel skombinirati pajser in artičoko. Po drugi plati pa bo Rohan ob brez pomisleka hladnokrvno ubil človeka in sunil odrtega zajca, čeprav ga ne nuca. Če so stavili na zajeten inventar in splošno širino, bi morali upoštevati mnogo več kombinacij. Ter bolj poglobiti vse skupaj, kajti tako junak kot dogajanje sta plitka.

Cokla pri igranju so tudi nekateri nesodobni pristopi. Motoviljenje s številnimi Sierrinimi ikonami je odveč in po sili ... klikanje mora biti včasih do piksla natančno ... pogovarjanje ima švoh vmesnik ... inventar bi moral biti manj okoren in bolj pregleden ... zemljevid za teleportiranje obstaja, a vsebuje le par glavnih postaj in dostikrat kratkomalo ne najdeš več vodnjaka ali štora v gozdu, čeprav si ga videl malo prej ... pogrešal sem beležke nalog in nasvetov ... tipično pogosto sierrovsko umiranje ne koristi ničemur ... Za nameček so statistike brez pravega smisla. Če zida ne moreš preplezati ali zlomiti ključavnice, nanju kratkomalo stokrat klikneš, veščini se bosta z vadbo zvišali in ovira bo premagana. Brez veze. Pravzaprav bi špil komot deloval kot čista avantura, torej brez mlatenja in spremenljivk.

Take zamere brez težav odpustim igricam, ki jih naredijo ljubiteljsko in distribuirajo zastonj. Infamy pa košta 20 evrov. Ni slab, a potreboval bi več dodelave, težavnost pa mu tudi ne viša vrednosti, saj igralec slejkoprej začne pogledovati za skozihodi. Vnovično igranje z zamenjavo poklica da nekaj drugačnosti, vendar še zdaleč ne toliko, da bi odtehtalo vložen čas. Kdor bi rad poskusil take baže dogodivščino, naj najprej preigra brezplačni in v prenekaterem pogledu celo boljši in globlji Heroine's Quest (Joker 246).

Gizdalin LordFebo razreši staro skrivnost, ubije lokalnega suroveža in naredi red v dolini, od jošk pa vidi le obrise. Ni pravice na tem svetu.

66 veliko lepo narisanih zaslonov in govora ✓ široka, zahtevna igra z občasnimi večrešljivostmi ✓ nenehno poslušanje generične zavrnitve ✗ vmesnik ✗ cena ✗

Infamous Quests


V pustolovščinah imamo nekaj lokacij, ducat predmetov in označene vroče točke. Tu pomoči ni, zaslonov je v vsakem trenutku sto in inventarja komaj kaj manj.

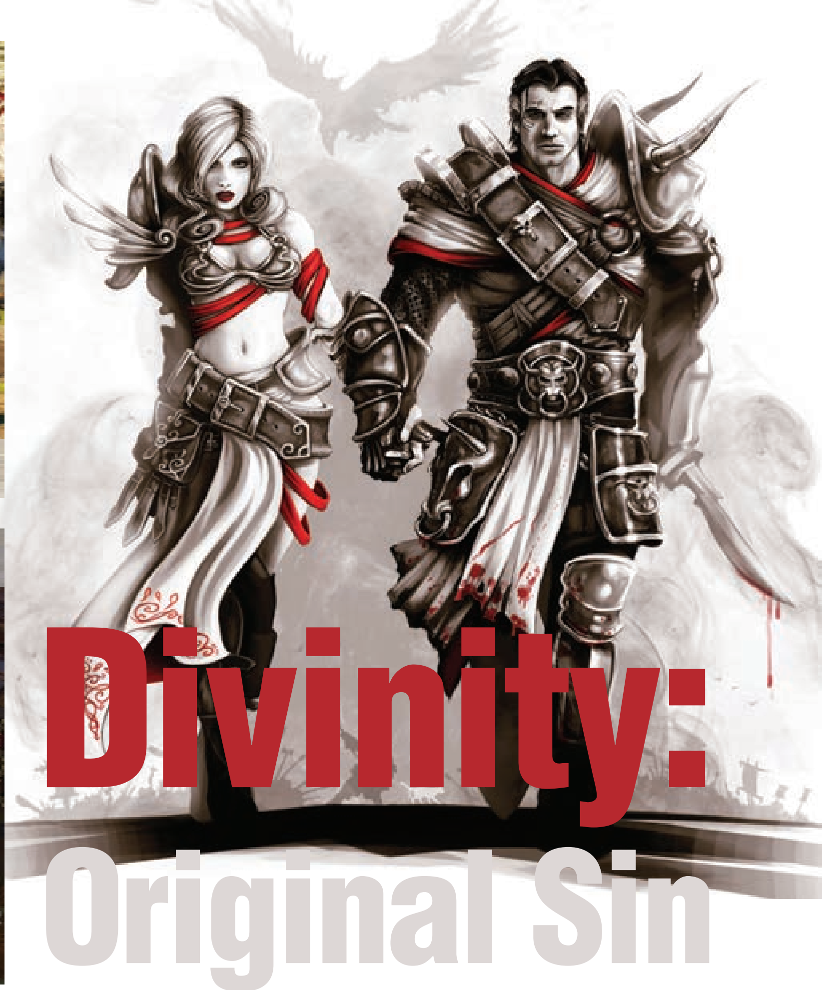







Akoprav slika tega ne pokaže zadovoljivo, so mesta v Rivellonu polna življenja. Žal pa manjka cikel dneva in noči, ko bi raja šla spat. Baje niso zmogli še tega.


Bojevanje temelji na naprednih taktikah, kot so formacije, veščine za nadzor množic in podporne coprnije. Tempo diktirajo akcijske točke posameznih likov.



Divinity: Original Sin

Stari prdci se z nostalgijo spominjamo nekaterih naslovov iz polpretekle zgodovine. Ultima VII, Baldur's Gate, Fallout ... To so imena, ki jih izgovarjamo s spoštovanjem in se pridušamo, da tako kompleksnih, uživaških ter globokih frpjk ne delajo več. Morda bo kdo porekel, da nanje gledamo skozi rožnata očala in bi danes izpadle bedno. A ravno nova izdaja Baldurja dokazuje, da gre celo po petnajstih letih za vrhunsko igro. Ni čudno, da je belgijski studio Larian kot zgled za Divinity: Original Sin vzel ravno naštete – in na Kickstarterju našel več kot dvajset tisoč podpornikov.

Lovca na coprnjake

Izvirni greh je izometrična frpjka s poteznim bojem, kronološko umeščena kako stoletje ali dve pred Divine Divinity, prvo igro v seriji. Nikjer ni sledu o znamenitih zmajskih jezdecih in Rivellon je videti kot generična fantazijska dežela, kjer pravo renesanso onemogočajo neprestani spori med sedmimi rasami. Polna je magije, tudi nečedne. Za red na coprniškem področju skrbijo tako imenovani source hunterji, ki praktikante prepovedanih modrosti za stalno utišajo.
Ravno njim pripadata osrednja protagonista, ki sta oba v glavni vlogi. Vodja gilde ju pošlje v mestece Cyseal bogu za hrbet, da bi raziskala umor mestnega svetnika, pri katerem je bila skoraj zagotovo uporabljena prepovedana sorta coprnije. Toda kar je videti kot banalna naloga, hitro preraste v ekspedicijo epskih razsežnosti. V njej se pod vprašajem znajde ne le obstoj Rivellona, ampak mnogih vzporednih vesolj.
Mesto na eni strani oblegajo orki, na drugi pa armada nemrtvih. Ob tem, ko se junaka trudita preživeti, zmedeta velikopotezne načrte nevarne sekte in potegne ju v vrtinec dogodkov. Tako sta prisiljena sklepati nenavadna zavezništva, v druščino pritegniti voljne posameznike in marsikatero nalogo opraviti samo zato, da dobita košček informacije, ki bi jima pomagal razkriti, kaj se v tem kosu dežele dogaja. Vsak odgovor pa prinese nova vprašanja ...

A bi lahko bilo preprosto?

Cyseal je šele prvo območje od štirih, ki jih bosta obiskala. Toda že v njem je skritih na ducate nalog, ki jih zastavljajo vsi po vrsti, od senilnega župana do prodajalke rib na tržnici. V dnevniku sproži zapis celo na pesku ležeče truplo. Ribičem, ki jim je pogorela barka, moraš denimo najti novo zaposlitev z izpraševanjem desetin ljudi. Poveljnik garde ti ne bo kaj dosti pripravljen pomagati pri raziskovanju umora, če mu prej ne pomagaš ugotoviti, kaj se je zgodilo z njegovimi vojaki, ki jih je poslal raziskovat pojave zombijev. Tu vsaka od lokacij sproži par novih nalog. Skratka, dogajanje je kompleksno in konkretno povezano na več nivojih. Vseskozi pa ga spremlja na trenutke obešenjaški humor, ki mestoma preraste v pravo satiro frpjskih stereotipov. Bi nosil smrdljive ženske spodnjice za dodatno točko karizme? Izvoli!
Ravno ta vseobsegajoči gordijski vozel zna botrovati začetni zmedenosti. V prvih nekaj urah sem dostikrat vprašal, kaj pravzaprav počnem, ko sem tekal od enega meščana do drugega, misleč, da sem nekaj spregledal. V enem takih poskusov sem v malho slučajno dal sliko s stene. Že sem jo hotel zavreči, nakar sem opazil, da je vredna petsto cekinov, kar v danem trenutku ni bilo malo. Zanjo sem dobil soliden lok! Zaradi takih detajlov sem začel na Cyseal gledati z drugačnimi, lakomnimi očmi in kovati zlobne načrte. Ko se je moj čarodej zapletel v pogovor s stražarjem, sem s tatico pobral vse, kar ni bilo pribito.
Ko sem dojel še, da špil pričakuje vzporedno opravljanje več kvestov hkrati, saj novo sled nemalokrat odkriješ med opravljanjem nečesa čisto drugega, zmede ni bilo več. Podatki so namreč v dnevniku lepo urejeni in z branjem dobiš dovolj namigov, kam bi bilo smiselno vtakniti nos. Hkrati pa te špil noče voditi za roko. Pogruntaj si sam, kaj in kako, ne bom ti zabadal markerjev na zemljevid. Res je le, da si lahko sam označiš točko za kasneje. Na srečo karte niso ogromne, tako da je moč na nov dokaz naleteti po naključju, če si vesten.

Za dve malhi veščin

Divinity ne pozna klasičnih poklicev v slogu coprnika in tanka, marveč je classless – oba lika oblikujemo sami. Osnova so primarne statistike, podprte z nizom veščin in perkov. Sistem je podoben SPECIALu v Falloutu, le da je še nekoliko bolj prilagodljiv. Ker so vsakemu liku na voljo vse spretnosti in orožja, ga lahko kadarkoli pričneš šolati v prijemih, ki morda bolj ustrezajo dani situaciji. Prvi del denimo copraš, nakar poprimeš za meč. Po želji ustvariš ozko specializiranega borca, ki mu bodo na dosegu roke najbolj ubojite tehnike, četudi znajo te v najbolj neprimernem trenutku zatajiti. Ali pa bolj raznovrstnega maherja, ki ima v malhi nekaj za vsako neprijetnost. Raznolikih perkov in znanj je toliko, da si kar vesel, ker jih lahko porazdeliš med dva protagonista.
Fino je, če se seveda dopolnjujeta. Pri enem denimo vložiš točke v diplomatske vode in pri drugem v mišice. Ali pa povabiš kolega, da se ti pridruži v sodelovalni partiji. Lahko se namreč brezšivno kadarkoli prijavi v tvojo seanso in prevzame nadzor nad drugim glavnim likom, nakar skupaj harata naokrog. Ni nujno, da po karti blodita skupaj. Čeprav sta vsak na svojem koncu, si lahko vedno izmenjujeta predmete, kritični dialogi pa bodo vključevali oba.
Tvoja source hunterja se včasih ne strinjata, kako se spoprijeti z dano situacijo. Ne pri bojevanju, temveč moralnih odločitvah. Ujela sta recimo lačnega tatiča in prvi pravi, naj ga odvlečeta do trgovca, kateremu je izmaknil ribo, drugi pa, naj reveža izpustita, saj je kradel iz nuje. V dialogu predstavita svoja stališča in na podlagi tvoje izbire nabirata točke na lastnem moralnem kompasu. Morda boš enega določil za materialista in drugega za idealista, pragmatika ali mehkosrčnika. Skratka, obema gradiš osebnost, kar včasih pripelje do konflikta. Če namerno izbiraš nasprotujoče si odgovore in ne prideš do sporazuma, je odločitev prepuščena miniigri kamna, škarij in papirja. Še bolj prikupni so prepiri v sodelovalnem večigralstvu, saj nimaš shizofrenega občutka, da se kregaš sam s sabo.


'Pet pal' je perk, ki te spremeni v doktorja Doolittla. Kosmati živelj ni le vir humornih enovrstičnic. Dostikrat ve pomembne informacije in celo daje kveste.


Uh oh, kako je velik! Gotovo gre za šefa! Nak, dotični trol je civilist, ki hoče le mostnino. A tega ne boš vedel, če ne boš našel slovarčka trolovskih fraz.


Orkovska zalega na plaži pred mestom je za začetnika hud zalogaj. Lahko pa razbijem sod z vodo, jo zamrznem in jih popokam od daleč, medtem ko bodo padali na rit.


Arhitekturno je Izvirni greh sicer čeden, a brez presežnikov. Pohvaliti velja raznolikost, kajti na isti karti imaš od mirne vasice do peklenskih dveri.

Poteza je tvoja

Verjetno najbolj presenetljiva odločitev avtorjev je potezni boj. Dandanes ga v frpjih ne uzremo pogosto. Divinity ubere staro-šolsko pot. Za vsako potezo ima lik določeno število akcijskih točk, ki jih lahko porabi za premikanje ali akcijo. Neporabljene se prenesejo v naslednji krog. Namenoma, kajti najsilovitejši napadi in coprnije jih porabijo več, kot jih dobiš v enem krogu. Enako se obnašajo nasprotniki, ki znajo včasih več potez ždeti pri miru in prenašati tvoje udarce, nakar te z uničujočim napadom na mestu ugonobijo. Zavedati se je treba, da ni vsaka palica za vsako ritko. Zombiji so odporni na strup, goreče okostnjake bo ognjena krogla pozdravila in proti duhovom meč ni kaj prida.

Vse našteto napravi bojevanje taktično. Zanašanje na lastno destruktivnost zvečine ne zadošča in všeč mi je, da moraš vsaj malo napreči možgane. Sploh, ker obstajajo alternative. Agresivno skupino sovražnikov lahko z begom pripelješ pred mestna vrata, kjer se ti bodo pridružili vojaki in baliste. V brezizhodni situaciji jo lahko pobrišeš skozi portal in se na bojno polje vrneš kasneje. Ali pa izkoristiš tisto, kar najdeš v okolici. Vodo se da zmrzniti, olje zažgati in smrdeče truplo izbruhne oblak strupa. Tega igre na splošno ne obrajtajo kaj dosti in je zelo pohvalno, da obstaja še kje drugje kot v arkadni Magicki. Ker je sinergija vedno krepko močnejša od posameznih dejanj, se le nasmehneš, ko tvoja druščina čez čas stoji ob strani in gleda, kako se sredi plamenov grdobci pobijajo med sabo ali sami zakorakajo v past, namenjeno tebi.

Midva proti njim

Nabor sovražnikov je pester. Že v prvem dejanju uletijo orki, zombiji, okostnjaki, duhovi, troli in samomorilski bombaši, razjarjena favna z volkovi, prasci in medvedi, za povrh pa še kult nekromantov. Nato pridejo goblini, ose in celo strupeno rastlinje, dokler na koncu ne prideš do, jasno, zmajev. Respawna ni, a tudi ne konkretnih šefov. Obstajajo unikatni večji brdavsi na prelomnih točkah določenih kvestov, vendar bi jih po diablovski klasifikaciji prej dal med elitneže, saj jih včasih položiš prej kot spremljajoče podložnike.

Po zahtevnosti sovražnikov okvirno tempiraš, na kateri del karte se boš podal. Če te mimogrede pomalicajo, ti tam še ni mesta ali pa delaš nekaj narobe. Akopak si investiral dosti v opremo in zgodaj našel spremljevalne like – s sabo lahko vzameš še dva, ki ju vodiš enako neposredno kot protagonista, le neigralni liki se z njima nočejo meniti –, težavnost znatno pade. Vendar lahko tudi tu naletiš na hordo, ki je prevelik zalogaj, nakar z repom med nogami uideš na manj nevarno območje.

Po drugi strani se včasih zgodi, da si močnejši, kot so predvidevali avtorji. Oprema v tipični maniri akcijskih frpjk pada naključno in se deli na običajno, magično, redko in legendarno. Če si bolj goljufive sorte, lahko pred veliko skrinjo, kjer te čaka nagrada, shraniš položaj in ga naložiš, če ti dobljeno ne diši. Vsake toliko najdeš kak unikaten kos in ti nosijo imena kickstarterjevskih podpornikov. Občasno pade (pre)dober drop, na primer orožje ali knjiga s coprnijo višjega nivoja, oziroma si oboje preprosto kupil. Nivojska omejitev obstaja, vendar ti špil za višjo ceno v akcijskih točkah dovoli rabo orožja, ki si mu še nedorasel. Ponavadi si pripravljen plačati, saj je izkupiček tebi v korist.

Sto ur, pa še ni konca

Čeprav je moč konec doseči v petdesetih urah, si v tem primeru skoznjo odbrzel po bližnjicah in bržkone izpustil oziroma napol opravil kveste, ki jih za napredovanje glavne štorije ne potrebuješ. Vendar Original Sin ni take sorte igra. Njen čar je v tem, da prevohaš vsak vogal, najdeš še eno skrivnost in se nemara naučiš pogovarjati z živalmi. Te marsikdaj razkrijejo tisto, česar ljudje nočejo oziroma česar sploh ne vedo! Da se, skratka, potopiš v del Rivellona in odkriješ vse, kar ti ima ponuditi.

Včasih shraniš položaj le zato, da boš poskusil nekaj, za kar veš, da bo imelo usodne posledice. Nakar si presenečen, da je reč izpadla povsem drugače, kot bi morala. Tedaj imaš občutek, da sam ustvarjaš zgodbo o dogodivščinah source hunterjev, ne le, da slediš scenariju, ki ti ga je pripravil nekdo drug. Žal štorija izpade plitka in potisnjena v ozadje, a po drugi strani je toliko za raziskati!

LARIAN IN RIVELLON

Belgijska skupina nam prigode iz Rivellona dostavlja že od leta 2002, ko je izšel nesrečno poimenovani prvenec Divine Divinity. Za bebavi naslov je kriv nemški založnik CDV, ki mu ni sedlo izvirno ime Sword of Lies. Že takrat so naredili polnokrvni RPG, ki je presenetil s konkretno širino in imel večino prvin, ki jih uzremo v Original Sin. Le boj je potekal v realnem času. Glede na to, kako neznan je bil studio, so nas prijetno presenetili. Neuradno nadaljevanje, Beyond Divinity, se je prvikrat poigravalo z dvema protagonistoma, pozitivcem in negativcem, ki ju je povezala veriga usode. Princip je ostal enak, saj si oba vodil hkrati. Novi založnik je bil Focus, ki je za zaščito uporabil osovraženi sistem Starforce, zato je bil doseg pičel. Škoda, kajti igra ni slaba in zdaj jo brez protipiratskega ščita dobite na Gog.com za petaka. Na isto vsoto cenijo tudi Divine Divinity.
Sledilo je pet let premora. Uradni drugi del, Ego Draconis, je pogled prestavil protagonistu za hrbet in se skušal prikupiti tistim, ki so prisegali na Witcherja. Prehod ni bil gladek, še posebej, ker so šli še na xbox 360, kjer špil ni bil najbolje sprejet. Takisto smo igralci bentili nad nezadovoljivim koncem. Večino očitkov so odpravili z dodatkom Flames of Vegeance in nazadnje združek prodajali pod naslovom Dragon Knight Saga. Glavna posebnost špila je bila možnost spremeniti se v pravega zmaja, ki je trosil ognjeno pogubo po celih vaseh. Če jo boste kupovali danes, posezite po predlanski različici Director's Cut.
Krovna zgodba Divinityjev še zdaleč ni končana in sprva smo pričakovali, da jo bo vsaj malo razkril Original Sin. Vendar so nam že ob pričetku množicanja povedali, da gre za ločen naslov. Povezave so, a jih bo zvečine uzrla le zelo predana skupnost. Samozaložništvo se je izplačalo, saj so prodali že več kot 200.000 izvodov Izvirnega greha, kar je največ med vsemi igrami, kar so jih naredili. Ob tem znajo podporo skupnosti vračati. Tako so lani povabili v studio avstrijski parček in pobič je v posebej za to narejenem kvestu zaprosil izvoljenko za roko.

In ko bo enkrat najdeno vse, je tu urejevalnik, s katerim je moč izdelati lastno avanturo. Kot demo je priložen kravji simulator, očitna parodija na znani izdelek s kozo v glavni vlogi. Verjamem, da bo modovska skupnost orodje s pridom uporabila za odpuljene ideje.

Najhujši sovrag je hrošč

Glede na to, kako ambiciozna je ta igra, ne gre pričakovati, da v njej ni žužkov. Parkrat se mi je zgodilo, da se mi opravljeni kvest ni štel ali pa mi je uspelo opraviti med seboj izključujoči se nalogi. Očitno sem ubral pot, ki avtorjem ni padla na pamet. Nadalje so tu statisti v naselbinah, ki neumorno žebrajo iste enovrstičnice, kar ti začne kmalu iti na jetra. V prenekaterem dialogu najdeš zatipkane napake oziroma v odgovor dobiš <Generic_Answer_03>. Je pa res, da gre bolj za moteče stvari kot za kake kritične hrošče, ki bi onemogočili napredovanje. Vseeno smo bili že deležni več korenitih zaplat. Ena od njih je žal onemogočila globalni čvek, ki je bil krasen, če se ti je kje zataknilo, a poln primitivcev, ki so tja hodili iživljat frustracije. Morda se nekoč vrne.
Larian so majhen studio, ki so v Original Sin izlili srce in dostavili čudovito izkušnjo. Ravno zato ostri robovi v njej zarežejo bolj, kot bi drugače. Ne glede na to, da se številka na koncu opisa ne prične z devetico, pa bi ga moral preigrati vsak ljubitelj domišljijskih vlog. Ni mi težko postaviti ob bok trem velikankam iz uvoda.

***Quattro** izkusi Rivellon na malodane pozabljen način: kot kraj, kjer nič ni pribito, niti štorija. Kako bo rešil deželo, je odvisno od njegove domišljije!*

89 dogajanje je prepuščeno igralčevi izbiri ✔ hkraten nadzor dveh samosvojih likov ✔ konkretna dolžina in velika vrednost ponovnega igranja ✔ večrešljivi kvesti ✖ zgodba je povprečna ✖ nemalo hroščev, čeprav niso kritični ✖ nihajoča težavnost ✖ Larian Studios


Velikanskih beštij ne manjka, a bi jim težko rekel šefi. Spopadi namreč niso toliko zahtevnejši, kot bi od njih pričakoval. Polšefi? Atrakcije? :)


V pogovor in trgovanje se lahko zapleteš s čisto vsakim inteligentnim bitjem. Se splača, saj ima včasih čisti statist v žepu kako dragocenost.


Med spopadom lahko koristno uporabljaš predmete iz inventarja, recimo čarovnije za enkratno rabo ali namenske puščice. Pogled v malho te ne stane nič.


V igri se lahko pridružiš različm frakcijam. Tvoje članstvo je ponavadi kratkega veka, saj so vsi po vrsti trčeni. No, obvezna pridružitev kultu na sliki je del štorije.

AMONG THE SLEEP

Preživetvene grozljivke za vlivanje strahu v glavnem uporabljajo en pristop – nemoč igralca, ki se sreča z groznimi grozotami. Takoj ko pograbi šibrovko in prične rešetati nakaze, srh izgine. V norveškem Krillbite Studiu so se zato vprašali, kdo je najbolj nemočen. Dojencelj z dudo v ustih, vendarle! Domiselna izbira lika ni sama sebi namen. Skupaj z nerodnim telesčkom pride bujna domišljija. Kobacaj je ravno upihnil drugo svečko in mama ga položi v stajo, kjer mu bo delal družbo novi pliš. A sredi noči se odprejo duri in nekaj mu vzame medvedka ter prevrne posteljo. Dojenčku ne preostane drugega, kot da gre iskat mamo. To bo počel z lahkotno pustolovsko rabo predmetov in reševanjem ugankic. Obenem bo moral bežati pred monstrumi, ki ga hitro ugonobijo.



Govoreči medo je edini zaveznik v izprijenem svetu. Pri enostavnih pustolovskih zagonetkah ti pogosto daje namige, če ga stisneš k sebi, pa sveti v temi.

A že kljuka je previsoko, da bi jo dosegel. Iz predalnika si zato napravi stopnice. Nato išče koščke sestavljanke ali zbira ključe, bajta pa postaja vse bolj grozeča, dokler se ne spremeni v odbito deželo kakor iz domišljije Lewisa Carrolla. Le tu in tam vidi kakšno igračo, ki mu da vedeti, da je še vedno doma. S pomočjo govorečega pliša ugotovi, da mora poiskati spomine na mater. Toda v hiši ni sam in iz obrisov se kmalu pokaže bavbav. Otrok ve, da nima možnosti, zato se skriva, plazi in pazi, da ni preglasen.
Ideja je huda in vzdušje je ob igranju ponoči fantastično. Včasih imaš sicer občutek, da igralni potencial ni docela izkoriščen, a po drugi plati je močan poudarek na zgodbi, ki se stopnjuje do pretresljivega finala. Gre za bujno domišljijo? Morda le za moro? Vsekakor je jasno, čemu malčki nočejo leči k spancu. Pod posteljo je bavbav in medo je nemočen! Žal pa je cena za tri ure kljub temu previsoka. ***Kavbojc***

Krillbite Studio ● 20 EUR



K srhljivemu vzdušju dosti pridodajo mnogovrstna okolja, kjer se fantazija prepleta z resničnostjo. Škoda, da pri igralni plati niso bili tako domiselni.

OLLIOLLI

Pomniš Tony Hawk's Pro Skaterja, kjer si se z rolko podil po mestu in za rezultat izvajal serije trikov? Če ti je ugajal, se boš ogrel za njegov miniaturni odvrtek OlliOlli, ki se osredotoča na besno nizanje vratolomnih potez. Ta samotarski indie špilič, ki izvira z drkalice vita, izgleda kot endless runner Canabalt. Skejter vozi z leve na desno in na tebi je, da izpolniš cilje za odklep naslednjega nivoja. Med njimi so 'dosezi najmanj toliko točk', 'nikdar ne stopi na tla' in 'izvedi kombo določene dolžine'. Bistvo je v ohranjanju hitrosti, grindanju površin in doskokih. Za trike moraš opisovati različne gibe z levo gobico (tipkovnica zaradi poudarka na analognosti ni udobna) in za gladek pristanek v zadnjem trenutku pritisniti gumb.



Veliko sem igral Tončke Sokolove, a se ne spomnim, da bi kdaj grindal helikopterski rotor. V OlliOlliju ga daš mimo kot šef. V 109. poskusu, seveda.

Sistem je enostaven in hitro priučljiv. Za privlačnost na daljši rok skrbijo dolg niz vedno težjih nivojev, spletne lestvice ter nabor trikov. Ob visoki hitrosti premikanja jih je težko povezovati v venomer izvirna zaporedja, saj ponavljanje ne prinese dobrega rezultata. Pri tem je treba skrbeti za preciznost, sicer se polomiš in moraš od začetka. Stopnje so grižljajčkaste, toda za poln nabor zvezdic je veščina nujna. Sploh za dnevne izzive, na štiriindvajset ur zamenjane stopnje, ki se avtomatično naložijo s spleta. Vadiš jih lahko po mili volji, toda zaresen poskus imaš samo en.
Ker je tehnologija enostavna, igri zmanjka okoljske privlačnosti. Bliskovito drsenje po helikopterskih elisah, hrbtih dinozavrov in napuščih na nekaj tematskih ozadjih je sicer samo po sebi kul. Bi si pa želel še več razgibanosti videza ter elementov. OlliOlli je fokusiran na trike in drgnjenje ne ravno prelestnih predelov za perfekcijo, da je kmalu naporen. A če ceniš arkadnost in se omejiš na krajše seanse, je zelo soliden. ***Sneti***

Devolver Digital ● 11 EUR



Misije ti zapovedujejo, kaj moraš storiti, vendar imaš določeno merico umetniške svobode. Preciznejši kot si pri doskoku, več točk boš imel. Ni tako lahko.

HALF-MINUTE HERO: SUPER MEGA NEO CLIMAX ULTIMATE BOY

Polminutni heroj je bil ob debiju na PSPju pred nekaj leti posebnost, zdaj pa si nekaj sekund slave jemlje tudi na Steamu. Rimejk tvorijo štirje ločeni špili z istim polminutnim motivom, pri čemer gre za različne zvrsti z različnimi glavnimi liki.
Hero 30 je rougelike frpjka, kjer je treba v tridesetih sekundah vedno znova prilesti do pete stopnje, vmes rešiti uganko, najti predmet in ubiti zlodeja. Akcija je nevrotično hitra, boji potekajo samodejno, oprema je minimalnega pomena in ni hudih specialk ter magije. Je pa igranje zato naphano s humorjem, ki se norčuje iz klišejev. Formula zato kar deluje.



Kot se za princeso spodobi, je ta varno nameščena na podestu, ki ga prenašajo podaniki. Z njega z varne razdalje pol minute izstreljuje puščice v sovrage.

Podobno velja za druge dele. V strategiji Evil Lord 30 prevzamemo vlogo zlobnjaka, ki se v slogu Dungeon Keeperja brani pred roparji. V tridesetih sekundah moramo s tremi sortami priklicanih pošasti pokončati vse napadalce. Sledi Princess 30, zamaskirana vodoravna streljačina, ki zahteva predvsem hitro odzivnost. Kljub preprosti zasnovi je kar zabavna. Zadnji del Polminutnega junaka pa je Knight 30, kombinacija platformijade in strategije, kjer moramo varovati čarovnika. Ta potrebuje točno pol minute za izvedbo smrtonosne čarovnije za uboj vseh sovragov.
Špil je zapakiran v različna grafična vmesnika. Prvi jemlje navdih iz 16-bitnih iger in vrhunsko prenese satirično zasnovo, drugi pa je privzeti, a bolj bedni risankasti način. Ne glede na to pa je Neo Climax zabavna pogruntavščina, priporočljiva za tiste, ki bi radi izkusili nekaj neodvisniško drugačnega. ***Jurec***

Marvelous AQL ● 7 EUR



Novi risankasti stil ne prinaša ravno dodatne igralne razsežnosti. Splača se ga hitro zamenjati za tistega iz originala, ki paše k špilu kot ata na mamo.

Menjava spola

Za utvaro, da so ženske na spletu in v igrah v resnici fantje, imamo bore le malo znanstvene podlage. Quattro izve za profesorico, ki fenomen aktivno preiskuje.

Univerza v Montrealu ima katedro za računalniške igre in dizajn. Ta je pod drobnogled vzela skupino 375 igralcev in jih poslala v posebej za to narejen kvest v World of Warcraftu. Ob tem so beležili obnašanje vseh sodelujočih znotraj igre, od tega, kako so se pogovarjali, do gibanja in poveljevanja. Razlog? Hoteli so ugotoviti ne le, kako se v igrah obnašajo fantje in punce, marveč tudi, ali se njihovo vedenje spremeni glede na to, kakšnega spola je njihov lik. Rezultati so bili zanimivi.

Najstnica z interneta

Pretvarjanje, da si nekaj drugega kot v resnici, je staro kot internet sam in prenekateri od nas je že srečal 'najstnico s chata,' ki je bila v resnici kosmat dedec srednjih let z eno roko v gatah. Nekateri to počnejo iz trolovskih vzgibov, medtem ko so drugi pogruntali, da jim goljufivo predstavljanje za deklino v MMOjih prinese določene ugodnosti. Več pozornosti, nemara celo darilca ali to, da se okoreli igralci manj znašajo nad tabo. Ko je tak slepar razkrit, so posledice temu primerne. Ban in ploha žaljivk.
Resnične igralke imajo nasproten problem. Zlasti v strelskih igrah, kjer prednjačijo hormonov polni najstniki, niso deležne le ogromne pozornosti, marveč odkritega spolnega nadlegovanja. Če se delajo, da so fantje, se jim s tem ni treba ubadati. A pravzaprav se jim ni treba dosti pretvarjati – dovolj je, da so tiho. Večina strelskih iger namreč ne ponuja avatarjev ženskega spola. V moderni vojni so statistke.
Kar je po svoje korak nazaj. Ob prelomu tisočletja, ko smo nabijali Quake 3 in Unreal Tournament, je bila vključitev ženskih likov v tovrsten naslov samoumevna in je verjetno nemalo pripomogla k temu, da so po tradicionalno fantovskem žanru posegale punce. Nekatere so žele zavidljive uspehe na svetovni ravni. Nenazadnje Ubisoft zaposluje skupino igralk pod imenom Frag Dolls, ki ravno letos praznuje deseto obletnico. Nakar sta prišla Call of Duty in Battlefield ter zatrla žensko emancipacijo. CoD je babe za multi ponudil šele lani v Ghosts, na BF pa še vedno čakamo, čeprav so obljubili, da v štirici bodo. No, ni jih.

Sestre povsod

Profesorica Mia Consalvo, vodja raziskovalne ekipe, razlaga, da v World of Warcraftu že od začetka obstaja skupnost, ki je po spolu precej uravnotežena. Še bolj zanimivo je, da igralci v digitalnem svetu zvečine igrajo precej podobne vloge kot moški in ženske v resničnem svetu, vsaj s primarnim oziroma najbolj igranim likom. Tako se je izkazalo, da so moški v večini primerov bolj ukazovalni, se prej poženejo v srž bitke in so v čveku resnejši oziroma osredotočeni na zastavljeni cilj. Ženske po drugi strani vse skupaj jemljejo bolj lagodno in najdejo čas za šalo.
Kaj pa, ko se vlogi zamenjata? Tu so naleteli na prvi problem. Žensk, ki bi WoW igrale z moškimi avatarji, je malo. V izbrani skupini, ki jo je tvorilo 44 odstotkov deklet, je le vsaka petnajsta priznala, da je kdaj igrala z moškim likom. Nasprotno se fantje radi preoblačimo. Več kot tri četrtine jih je poskusilo vsaj enkrat, 30 odstotkov bojda to počne redno. V tem JCT nismo izjema ;).
Tu, pravi Consalvova, se pokažejo določene razlike. Dokler do akcije ne pride, fantje v babjem avatarju baje kažemo manj agresivnosti, se bolj zabavamo in manj skušamo vplivati na skupino, a še vedno odstopamo od pravih žensk in kažemo določena tipično moška obnašanja. Profesorica pravi, da moški iz neznanega razloga opazno več skačemo. Če je torej ženski lik prava skokica, je zelo verjetno, da ga vodi moška roka.

Pač igram z žensko, pa kaj!

Razlogi, zakaj pride do spolu nepisane spremembe vedenja, so zaenkrat premalo raziskani. Mia teoretizira, da v virtualni svet prenašamo sebe, kakršnega si želimo, da bi bili. Ne konkretno po gonadah, marveč po obnašanju, ki bi ga želeli imeti v realnem svetu, a si tega zaradi takih ali drugačnih moralnih zadržkov ne privoščimo. Naša online persona tako dosti bolj verno upodablja, kdo smo oziroma kaj želimo biti, kot resnična osebnost. To naj bi se poznalo na oblikovanju avatarja, kjer popravljamo značilnosti, ki nas motijo na fizičnem telesu, ali ustvarjamo idealnega partnerja. Za svojo teorijo ima še premalo podpornih podatkov in napoveduje, da se bo v to poglobila. Ne sama, z njo sodeluje še pet univerz.



V igrah imajo ženski liki ponavadi več možnosti prilagoditve, medtem ko so dedci zvečine namrgodene gore mišic. A rečemo še kako o seksizmu v drugo smer?

Medtem fantki, ki igramo punce, za to podajamo najrazličnejše razloge. Najpogosteje slišimo, da če že gledaš svoj lik v rit, naj bo ta ženska. Pogost odgovor je tudi, da babše na zaslonu vzame manj prostora oziroma jo je teže zadeti. Tretji razlog, ki je analogen prvemu, je, da so moški liki grdi oziroma imajo manj možnosti za prilagoditev. Čeprav ti razlogi nosijo v sebi košček resnice, si upam trditi, da jih izvijamo iz trte. Podajamo namreč izgovor, ki smo si ga izmislili, ker se sliši dovolj verjeten, v bistvu pa ne razkrije ničesar – in hkrati ohranja našo pozicijo pravega dedca. Nemara pa z njim lažemo še sami sebi. Ne vemo, ker se nihče dejansko ne poglobi v to oziroma ne zastavi pravih vprašanj. Morda jih bo Mia v kateri naslednjih raziskav.
Pri ženskah je preprosto razumeti, zakaj jih menjava spola ne mika. Vanjo so zvečine prisiljene, kajti levji delež prvokategornih naslovov ima izključno moške protagoniste. Logično je, da s fantom ne bodo igrale, če se jim ponudi možnost, kar je v manj kot polovici primerov. Po raziskavi podjetja EEDAR, ki se ukvarja z napovedmi gibanj trga iger, je od 669 špilov, ki so izšli lani, le 24 takih s punco v glavni vlogi. Onih, ki bi ponujali izbiro med moškim in ženskim likom, je bilo še kakih dvesto. Preostanek so bili zabriti, izpod čela gledajoči, zajebani kloni Sama Worthingtona.
IGN je pred časom dokazal, da večina razvijalcev vse bolj stremi k temu stereotipu moškega protagonista, in postavil teorijo, da razlog tiči v marketingu. Ta z anketami vse bolj vsiljuje model, ki je najbližji ciljni skupini – testosteronskim mladcem. Ni čudno, da tipi, prenažrti ene in iste podobe, udarimo v kontra smer, če imamo možnost. Fantje torej igramo kot punce, ker lahko. Punce pa igrajo kot fantje, ker morajo.

Vrnite nam junakinje

Založniki početje opravičujejo s prodajnimi številkami, ki gredo pri Call of Duty v milijarde dolarjev. Vendar o tem zamolčijo, da za promocijo letno odštejejo krepke solde. EEDARjeva raziskava je razkrila, da imajo igre z dedci dvakrat višji oglaševalski proračun kot z ženskami. Temu navkljub se je ponovnega zagona Lare Croft prodalo več kot tri in pol milijone izvodov samo v prvem mesecu. Prodaja Beyond: Two Souls se ravno tako meri s sedemmestno številko.
Igre s puncami vsekakor niso nišni izdelek, namenjen feminističnim igričarkam. Laro smo med prvokategornice spravili fantje, ki smo nekdaj medleli nad njenimi špičastimi mlekarnami. V uspešno franšizo pa se je razvila, ker je bila po merodajnih kriterjih dober špil. Zakaj več založnikov ne naredi istega koraka, je bila ena glavnih tem predavanj na letošnjem E3. Gre za področje, na katerem lahko pričakujemo konkretne premike. Bili smo že na dobri poti, a smo zavili z nje in čas je, da se nanjo vrnemo. Za mnogo iger je vseeno, ali vodimo fračo ali otepača, in prenekateri bi dekle prineslo dodano vrednost. Kako smo bili presenečeni, ko se je v pradavnem Metroidu iz oklepa prikazala Samus! Si predstavljate, da bi se to zgodilo z Master Chiefom?

> **“Fantje igramo kot punce, ker lahko – punce igrajo kot fantje, ker morajo.”**









Okolica se je trikrat zamenjala in čez hosto in puščavo si na koncu prispel v Sarlacovo trdnjavo.



Pri Blizzard Entertainmentu so veliki navdušenci nad rogatimi bitji, kakršna poseljujejo svetove Warcrafta, Diabla in Starcrafta. Zlasti pa imajo radi orke. Tako zatreskani so vanje, da so pred glavnim štabom v kalifornijskem Irvinu dali postaviti tri in pol metra visok kip orkovskega jezdeca. Mladež bržda meni, da so z zelenokožnimi hrusti pričeli v Warcraftu, a niso. Istega leta 1994, nekaj mesecev pred Orcs and Humans, so namreč izgotovili Blackthorne, ki je imel orke s šibrovkami! Bil je 2D-ploščada s plezanjem in streljanjem. Danes se ga drži sloves grdega račka Nevihtnikov. Vendar špil ni zanič, temveč le nekaj slabši od sorodnih odličnežev, kot so Prince of Persia, Another World in Rick Dangerous. Poleg tega ima meni osebno najboljši intro z modrim Blizzardovim logotipom. Tega ob strelu puške popacka rdeč madež in zraven se rola dlake dvigajoča muzika, podobna UFOvi. Kaj češ lepšega.

ŠIBRE V KSIHT

Uvodni prizor si skorajda pomešal z Warcraftovim, ker je bil na obeh grad. Toda v Blackthornu je gorel, saj so pošastni grobijani iz dežele Ka'dra'suul vdrli v miroljubno kraljevino Androth. Sredi kadečih se ruševin je androthski kralj Vlaros sina Kyla uspel pred poginom obvarovati tako, da ga je z magijo teleportiral s planeta Tuul na Zemljo. Tam je člověkoliki Kyle postal najemniški soldat in vzgojil mišice ter metalsko čupo. Ko ga je dvajset let pozneje posrkalo nazaj v lastni svet, je znal vihteti krepalice in se je namenil temnemu vladarju Sarlacu povedati, da mu sploh ni všeč, da mu je ta poklal familjo ter zasužnjil sonarodnjake. Sarlac se je odzval s: "Pomendral te bom in pljunil na tvoje kosti!", kar kaže, da je pripovedna spretnost Blizzardovcev od tedaj do Diabla III napredovala za približno dva promila.

Kyle je najprej cepnil v rudnike, kjer so uklenjeni Androthiji garali pod biči orkovskih stražarjev. Vendar gnusobe ob srečanju s Kylom niso pograbile sekir, marveč šotganke – in ti si uslugo vračal na enak način. Tu si srečal zaščitni znak igre, umikanje. Ob pritisku na puščico gor se je junak lahko pritisnil ob steno in so ga krogle zgrešile, dočim se je moral za streljanje spet izpostaviti. A isto so znali rogati nasprotniki. V bojih si si zato izmenjaval ogenj po hodnikih in se trudil sovrage ujeti odkrite, kajti vsak je bil za trenutek ranljiv. Ponavadi med repetiranjem orožja. Skratka, podobno skrivanju v zaklonih v modernih streljankah, le da smo to počeli v dveh dimenzijah. Blackthorne je imel zaklon, preden je bilo to kul!

PRINC S PUŠKO

Malopridneži s puškami niso bili edina nadloga. Poleg njih si srečal še kotaleče se kamnite goleme in valpete z biči, ki so bili videti kot naraščaj orkovskega fotra ter zergovske matere in si jih moral obmetavati z ročnimi granatami, ker so šibre lovili z zobmi. Kyle in nasprotniki so nosili dosti eksploziva, med drugim vodljive bombice. Opremo so zaokrožali napoji za zdravljenje, ključi in lebdeče dvigalo.

Predmete in stikala si moral pravilno uporabljati v preprostih puzlah. Kyle je imel v sebi dosti Prinčeve krvi, saj se je na podoben način metal čez prepade in teatralno umiral na ošpičenih preklah. Le da je imel namesto turbana leder jakno. In namesto meča puško. Vendarle pa ni znal skakati s krepalico v rokah, marveč jo je moral med akrobacijami pospraviti. To je botrovalo nadležnemu tipkarjenju pred vsako ploščadno sekvenco.

Še bolj je šlo igri očitati, da se je premalo razvila. Strelna mehanika je bila kul, a na enak način si nažigal praktično skozi ves špil. Okej, junak je dobil nadgrajene puške in kak stvor je včasih zahteval nov pristop. A tega je bilo premalo. Kotaljenje si moral uporabiti le pri šefu, Sarlacu, ki je bil tudi zato vrhunec igre. Problem je bil, da je bil edini poglavar! Sarlac je ravno s svojo imenitnostjo pokazal, kaj vse bi Blackthorne lahko bil, pa ni.

Smo pa dosti tegob oprostili zaradi še ene Kylove spretnosti – sovraga je znal pihniti v fris s slepim strelom za hrbet. Frajerji ne gledajo v eksplozije, Kyle Blackthorne, kot je bil novi junakov naziv, pa ni gledal niti, kako je orka razčesnil s strelom. Že tako so bili nagravžni, kaj šele razfršaljeni ...

PRVA NEVIHTA

Blackthorne je imel čast biti prvi naslov, ki ga je studio napravil pod imenom Blizzard Entertainment. Pred tem so se namreč tri leta imenovali Silicon & Synapse – kdor je igral The Lost Vikings ali Rock n' Roll Racing, mu srce ob tem še danes igra. A le nekaj mesecev kasneje je prišel Warcraft in na Blackthorna je večina pozabila, četudi je bil igralcem in kritikom razmeroma všeč. Nadaljevanja seveda ni dobil.

Sprva so ga napravili za SNES in PC. Če te ga mika pognati na emulatorju, vedi, da ima SNESova inačica slabšo glasbo. To še bolj velja za izvedenko za Segin 32X, ki je izmaličena tudi videzno. Zato se je ogni, čeprav ima štiri nove stopnje. Če hočeš izkusiti ta kanček Blizzardove zgodovine, zato vzemi PCjevo tipkovnico. Dela tudi na računalniku za Word.

Blackthorna je Blizzard dal na voljo zastonj za dolpoteg z Battle.neta, pri čemer ne potrebuješ klienta! Začuda pa je igra na razpolago samo na ameriški izpostavi, zato moraš iti točno na https://us.battle.net/account/download/. Brez problemov dela na vseh sodobnih Oknih in sploh ni videti zanič.

Interplay, PC in SNES – 1994, kasneje še sega 32X, mac in GBA.

CHRIS
PRATT

ZOE
SALDANA




DAVE
BAUTISTA
VIN
DIESEL
KOT GROOT
BRADLEY
COOPER
KOT RAKUN RAKETA
MARVEL
VARUHI
GALAKSIJE
V KINU OD 31. JULIJA
TUDI V 3D, real D 3D
CENEX
www.cenex.si

NEMŠKA KVALITETA

Aggressor se pusti razvajati prenovljeni seriji igralskih slušalk slovitega nemškega proizvajalca Sennheiser.

Stilizirano razpotegnjeni logotip hannovrske firme Sennheiser je že dolgo sopomenka za brezkompromisno čist in bogat zvok. Za podjetje, ki je leta 1968 spisalo zgodovino s prvimi odprtimi slušalkami sploh, se manj kot to ne spodobi. Ko so pred leti prispeli na področje iger, smo zategadelj pošteno zastrigli z ušesi. Za špilavske naglavnice namreč velja, da je njihova cena glede na kvaliteto hreščanja prenapihnjena. Vzameš jih, če potrebuješ vdelan mikrofon ali surround, sicer pa je smiselneje odšteti novce za muzikalične izdelke. A Nemci so tudi semkaj pripeljali pikolovskost in z modeloma PC 350 ter 360 postavili mejnika, ki ju ostali izdelovalci še niso dosegli. Njihov repertoar je zdaj prenovljen, zato poglejmo, kaj je na voljo zvočnim gurmanom.

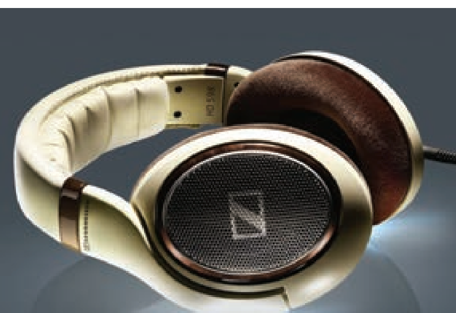
G4ME ZERO, G4ME ONE IN PC 350 SE

Zero in one sta naslednika proslavljenih PC 350 in 360. Razlikujeta se v odprtosti, kar pomeni, da gre pri modelu 'one' za slušalke, ki nekaj hrupa prepuščajo ven na račun pristnejše zvočne slike. To ne pomeni, da imaš na glavi bobneče zvočnike, gotovo pa motijo ljudi v istem prostoru. Omisliš si jih, če igraš sam. V nasprotnem primeru vzameš zaprte zero. Slednje imajo poleg tega zložljivo ogrodje in torbico, da jih lahko tovoriš po omreženih zabavah.

Prva navdušujoča lastnost obeh izvedenk je udobno ohišje. Imata zajetne jajčaste školjke, ki povsem objamejo tudi večje uhlje. Zero ima usnjene blazinice, one takšne iz blaga. Na glavi oba stojita nadvse elegantno in celodnevne igralne seanse ti ne napravijo kompota iz uhljev. Le pri zeru upoštevaj, da se pri zaprtih izdelkih glava bolj poti. Eleganco zaokrožita v desno školjko vdelan gumb za jakost zvoka ter poklopni mikrofon, ki se ob dvigu sam ugasne.

Najbolj udarna odlika je fenomenalen zvok. Gonila so podobna tistim v avdio liniji HD 500, kar pomeni kvaliteto, ki se konkurentom smeji v brk. S takšnimi slušalkami na primer pri orkestralni glasbi slišiš inštrumente, ki se drugod zlijejo v šum. Zvočna slika je uravnotežena in iz nje ne silijo srednji toni, kar se rado dogaja pri izdelkih za igre. Seveda pa zanju potrebuješ konkretno zvočno kartico, saj premoreta le analogne priključke. Hvalo lahko razširim še na mikrofon, ki učinkovito izloča šum.

Edina 'slabost' je cena, saj zero velja 240, one pa 220 evrov. Bi rekel, da se splačata, če ne bi bilo poleg mičkenega detajla: razlika v primerjavi s predhodnima PC 350 in 360 ni velika, kvečjemu malce polnejši basi in trdnejše ohišje. A sta starejši izvedenki vseeno več desetakov cenejši – no, če ju najdeš, saj ju ne delajo več. Alternativa je tako novi PC 350 SE, ki se od zera razlikuje le v manj kvalitetnih blazinicah in košta borih 190 evrov. Zakaj, mi res ni jasno. Skratka, zmagovalca sta one in 350 SE, razen če najdeš starejši verziji, to so zaprte PC 350 in odprte 360.



RABA OSTALIH SORT SLUŠALK ZA IGRANJE

Ker pravimo, da imajo avdioslušalke boljši zvok od takih za špile, je na mestu vprašanje, v katerih primerih po njih poseči za igranje. Če hodiš na LAN-žurke in potrebuješ enostavno dosegljiv mikrofon, vzameš igralske, ker je ukvarjanje z ločenim mikrofonom nadležno. Takisto vedi, da imajo muzikalične naglavnice analogni priključek in se za kvaliteto zvoka zanašajo na tvojo mašino, v kateri moraš imeti spodobno zvočno kartico, sploh za prostorski zvok. Če imaš laptop, so USBjke z lastnim pretvornim vezjem večinoma boljša izbira. Za nameček avdioizdelki običajno nimajo potenciometra, ker jakost pač nadzoruješ na frajerskem glasbenem stolpu.

Drugi del spektra so PC-slušalkice za govorance. Spričo miniaturnih školjkic zvok pri njih ni tako poln in slabo odstranijo okoliški hrup. Tudi na glavi ne sedijo tako udobno, čeprav zaradi lahkosti redko tiščijo. Zlahka so zasilna izbira, ker boš z njimi v nalinijskih streljankah ravno tako uspešen, saj njihov rezki zvok (govor so srednji toni!) ne izpušča glasovnih namigov. Le užitek ob eksplozijah in krikih je manjši.

PC 323D IN U 320

Če se spustiš z elitističnih višin, imajo Nemci zate niz 320. PC 323D se ponašajo s prostorskim zvokom, dočim U pri drugih pomeni 'univerzalno', saj dobiš poleg kablovje za povezavo z xboxi in playstationi. Obe na PC priključiš po USB-vtiču, kar pomeni, da imata lastne pretvornike zvoka.

Kvaliteta hrupa je sicer glede na razerje in logiteche dobra. Predvsem jih prehiteva po ostrini in jasnosti. A zvočna slika je zaznavno poudarjena pri srednjih tonih in basih, zato jih zahtevnejši poslušalci ne bodo uporabljali za glasbo. Sennheiserjev surround je glede na onega v PC 333D napredoval in ni več tako zamolkel, vendar še pači glasove. Pri mikrofonih, ki sta na elegantnih poklopnih ročicah, nimam pripomb. Zamera pa je ohišje, ki na videz in otip daje cenen občutek. Školjki nista tako gibljivi kot pri dražji seriji in ne sedita tako elegantno na glavi. Sta rahlo ovalni in dovolj veliki, da objameta povprečno velike uhlje, ne pa tudi večjih, kjer tiščita. To je problem, ker zanju zahtevajo 120 evrov.

Naglavnici sta sredi močne konkurence izdelkov, kot sta Logitech G430 in Corsair vengeance 1400. Za tako ceno bi pričakoval izpopolnjenost na vseh področjih, ne le zvočnem. Bolj smiseln je nakup precej cenejših PC 320 enake oblike, ki imajo analogne vtiče brez vdelanih pretvornikov, a jih v Podalpju težko dobiš. Nisem navdušen.



Prenovljena linija z g4me one ima bolj vpadljivo belo ohišje od predhodnic, ki jih z bolj zadržanim črnim še zastopa PC 350 SE (na sredi). Razlika ni le v videzu, kajti bela ogrodja so odpornejša. Na one vidiš mrežico, ki ponavadi izdaja odprte modele. Slušalke U 320 na desni pa so že na pogled mnogo bolj cenene.

LOGITECH G502 PROTEUS CORE



Ko je Logitech lani rahlo pomladil mišake in jim nalepil novo znamko s črko G, smo dobili simpatično druščino izdelkov. Toda trg zahteva konkretnejše novosti. Prvi poskus je bila pred meseci brezžičnica G602 z impozantno zalogo hranjene elektrike. Drugi je G502 proteus core. Zakaj tak naziv? Ker je treba imensko konkurirati Razerjevim kačam. Kobra, stari.
Novinka je na prvi pogled slična G602, saj ima enako sloko, podolgovato obliko za desničarje. Manj zaobljena in ožja je od starejših Logijevih ledvičnih mišk. Kdor ima večjo dlan, ki jo rad naslanja na glodalca, ne bo navdušen. Otip pred nakupom je obvezen. Toda v primeri z G602 je G502 ožičena miš, njena paradna novost pa je laserski senzor z ločljivostjo kar 12.000 dpi! Nastavljati ga je moč v korakih po 50 dpi od 200 pa do skrajne vrednosti. Bolno. Saj res prihajajo 4K-monitorji, koder bodo miši višje ločljivosti končno uporabne za navadne smrtnike. Toda nad 6000 dpi kurzor tudi tam bezlja kot ubrisan. Bolj smiselna je zmožnost tipala, da se prilagodi podlagi, podobno kot oni na Roccatovem konu. Nad zanesljivostjo senzorja res nimam pripomb.
Tudi pri ostalih lastnostih je proteus core vrhunski igralski izdelek. Odet je v oblogo proti potenju, ki jo na bokih bogati guma za trden oprijem. V elegantno dosegljiv prostorček lahko dodaš do pet 3,6-gramskih uteži in tako prirediš 145 gramov osnovne mase. Poleg obeh uhljev premore tri dobro postavljene gumbe na levem boku, enega za kolesčkom in dva ob levem ušescu. Prav vsi imajo odlična stikala z ravno pravšnjim hodom ter odzivom in slehernega je moč prirediti v preprostem programskem vmesniku. Nanje lahko nalepiš od ukazov za predvajalnik do makrov. Sistem pozna tako dvigalko, s katero podvojiš število kombinacij, kot snajperski knof, ki hipno zniža ločljivost. Ko si nastaviš želene ukaze, jih spraviš v do tri profile v pomnilniku na miši.
A G502 ima žal črnega račka: kolesček. Logijevci so vdelali svojega z dvojnim delovanjem, koder preklapljaš med klikotavskim načinom za menjavanje orožij in brzečim za potovanje po spletnih straneh. Toda kolesej je glasen kot hudič, nerodno masiven in okoren za pritiskanje v vlogi vmesnega uhlja. Res čudno, da niso vdelali onega iz G500s, ki je takisto dvojne sorte, a elegantnejši in natančnejši.



Logitechovo programje za nastavljanje zori kot vino in je danes med vsemi najpreprostejše za uporabo. Brez vsiljivega prijavljanja v račun!

Če te kolesček ne moti, je G502 vrhunska miš za špile, ki jo dobiš za 90 evrov. V nasprotnem mirne duše kupi / ostani na desetaka cenejši G500s. Škoda, da namerava slednje Logi nadomestiti s proteusi. ***Aggressor***

LOGITECH K830

Tipkovnic običajno ne povezujemo s kavčem v dnevni sobi, saj je daljinec za sporazumevanje s televizorjem pogostejši pripomoček. A kdor za serviranje vsebine dnevnesobnemu zaslonu uporablja namenski medijski računalnik (Home Theater PC oziroma HTPC), dobro ve, da je brezvrvična tipkovnica obvezna. Logitech je že doslej ponujal mnogo tovrstnih izdelkov, denimo K400, TK820 in druge. K830 je novi člen te skupine. Gre za kompaktno in robustno tastaturo elegantnega stila, ki dobro sedi v naročju. Napravo napojiš prek USB-kabla, baterija pa nato zdrži okoli dva tedna redne rabe. Povezavi z računalnikom streže Logitechova enotna brezžična rešitev z dosegom desetih metrov.
Postavitev tipk je standardna, le desni del s številčnico nadomesti 3,6-palčna drsna ploščica, ki prepoznava dvoprstne geste za potovanje po menijih in povečevanje. Pod njo sta 'miškina uhlja', nad njo trije gumbi za nastavitve zvoka. Ostali medijski ukazi so v vrhnji funkcijski vrstici. Ker se po taki pripravi često posega v temi, vdelano tipalo svetlobe poskrbi, da tipke med uporabo žarijo. To je sicer fino in tudi par nastavitev je možnih na ta račun, a reč bi lahko imela senzor gibanja, kot nekateri Logijevi daljinci. Tako bi osvetlitev sprožil že sam prijem tipkovnice, ne da ga moraš vzpodbuditi s prvim pritiskom.



Tipkovnica K830 je namenjena multimedijskemu PCju, ki je priključen na TV. Izkaz je zadovoljiv, le cena je visoka, in včasih bi si želel še daljinca.

Tipkanje in pošiljanje smernika po zaslonu je za običajno rabo s kavča udobno in zanesljivo. Nizke membranske tipke so dokaj trde in niso za dolgotrajno pisarjenje, vendar izdelek temu itak ni namenjen. K830 je načeloma soliden pomočnik za tiste, ki imajo v dnevni sobi PC, vendar nikakor ne idealen. Za ceno 120 evrov bi namreč moral v kompletu prinesti še daljinski upravljalnik, ki je bolj priročen za gledanje filmov in podobne dejavnosti kot cela tipkovnica.
Je pa nenavadno, da se Logitech ni odločil za povezavo bluetooth, ki bi razširila uporabnost še na televizorje in konzole. Resda v zelo omejenem načinu z nekaterimi modeli deluje, vendar je uradno tipkovnica le za Okna 7 in 8. Vseeno preverjeno deluje tudi z Visto in mnogimi distribucijami Linuxa, med njimi kakopak z Ubuntujevo. ***Aggressor***

LOGITECH G402 HYPERION FURY

Če je miš G502 naslednica G500s, bo potemtakem obstoječo G400s, katere posebnost je infrardeči senzor, nasledila G402 z istovrstnim, popularno imenovanim 'optičnim' tipalom. Izraz ni najbolj posrečen, saj je tudi laser 'optičen', toda IR-lučka je bila pač prva nekroglična stvar in naziv je ostal. V čem je danes sploh razlika med 'optičnimi' in laserskimi zaznavali? Prva imajo občutneje nižjo ločljivost (dpi). A po drugi plati so manj dovzetna za motnje in bolje prenašajo hitre sunke z roko. To je zlasti pomembno za starošolske igralce prvoosebnih streljačin, na primer Quaka. Namesto da bi navili dpi in precizno sukali zapestje, raje pometajo po mizi in se gredo poleg igranja fitnes za ramo in komolec. Za tako akrobatiko nucaš glodalca z nizkim dpijem, a visoko natančnostjo. Se pravi, optično miš.



Treba se bo navaditi na takle dizajn, saj ga imajo vse najnovejše logijevke. Črka G žari le v modri in ni raznobarvna utripajoča disko luč kot pri roccatih.

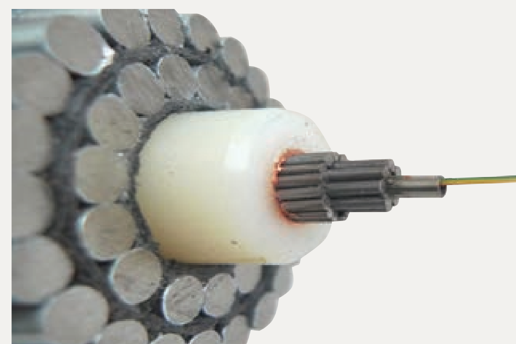
Ker je treba pri tovrstnih manevrih napravo veliko dvigovati, so inženirji v G402 vdelali merilnike pospeškov in žiroskope, ki ji tudi v zraku povedo, kam mora iti merek. Skupku tipal pravijo *'fusion engine'* in zmogel naj bi natančno tolmačiti gibanje s hitrostjo okoli trinajst metrov na sekundo. To je veliko. Največ doslej, če verjameš tržnikom, ki so morali fejst pohati, da so iznašli podnaziv hyperion fury. V praksi je zabavno suvati miš v zraku in gledati, kako se odziva kurzor. Strelcem pa lahko položim na srce, da je zamikanje smeri pri dvigovanju povsem nezaznavno.
Videzno je G402 enaka G502, z udobno podolgovato obliko za desničarje in USB-ožičenostjo. S sestro si deli tudi razpored gumbov in njihovo odlično kakovost, torej tri bočne in dva za dpi. Le knofa za kolesčkom ni. Sorodnost se nadaljuje s prirejanjem ukazov in makrov v programju, tri profile lahko takisto spraviš v vdelani pomnilnik. Natančnost je moč nastavljati v korakih po 80 dpi od 240 do 4000.
Se pa izdelka pomembno razlikujeta po nečem drugem. V G402 so namreč dali klasični gumijasti kolesček, ki je za igranje udobnejši od dvonačinovnega v G502. Štiristotka je nekaj preprostejša še zaradi odsotnosti uteži in je s 140 grami lažja. Enostavneje se je takisto ločiti od soldov zanjo, saj stane 70 evrov. Bržda najboljša miš ta hip za starošolske kvejkaše in tiste, ki želijo dosti spodobno igralsko miško ter ne nucajo 65 milijonov dpi. Priporočam. ***Aggressor***

CEVOVODI DO INTERNETNIH PIPIC

"Internet je zaporedje cevi," se je leta 2006 nerodno izrazil ameriški senator Ted Stevens in požel salve smeha. Vendar njegova primerjava ni tako iz trte izvita, pomisli Quattro, in predstavi fizični del internetne infrastrukture – tako imenovano internetno hrbtenico.

Ste se kdaj vprašali, kakšno pot prepotujejo podatki, ko jih zahtevate od strežnika na spletu? Je pot kaj drugačna, če pošljete tvit z mobilnega telefona? Kako lahko beremo elektronsko pošto na letalu in in na kakšen način dostopajo do interneta na Mednarodni vesoljski postaji? Od kod pravzaprav dobi internet vaš ponudnik? Mar tudi on plačuje naročnino kaki večji ribi? Odgovor zajema množico kablov, omaric in tehnologij, ki posredujejo paketke podatkov do njihove končne postaje, ter armado ljudi, ki skrbijo, da reč deluje. Postali so novodobni živčni sistem našega planeta, po katerem se pretakajo slike mačk, pr0n in zlonamerni komentarji.

Sodobnega telekomunikacijskega sistema, od katerega smo odvisni, si ne znamo predstavljati brez kablov. Napeljevali smo jih po zraku ali zakopavali v zemljo. Ko se je pokazala potreba po hitri medcelinski izmenjavi informacij, smo jih začeli vleči po oceanskem dnu. Danes je z njimi povezan celoten svet razen Antarktike. Na najmanjši celini ni nikogar, ki bi imel tam stalno bivališče, le pingvini in peščica znanstvenikov na raziskovalni postaji. Tem je enostavneje zagotavljati povezavo naravnost iz vesolja, prek satelita. Kako neogibni so drugod podvodni kabli, priča podatek, da po njih poteka 99 odstotkov medcelinskega prometa, le en odstotek je brezžičen. Kraji, na katerih pridejo iz oceana, so varovani enako strogo kot vojaške postojanke, saj gre za objekte ne le državnega, ampak kar planetarnega pomena. Ne glede na to, da jih je velik del v zasebni lasti. To je zgodba o internetni hrbtenici, ki nam omogoča neprestano povezanost.



Taka je zgradba tipičnega podmorskega kabla. Podatkovni del je samo ona drobna žička na sredi. Vse ostalo je izolacija, opora in zaščita pred pretrganjem. Na dnu morja ga je težko popraviti.

KAKO JE KABEL OBKROŽIL SVET

Informacijska doba se ni začela s prvimi računalniki, telefonom ali radijskimi postajami. Prvi signal, ki je potoval po električni žici, je bil brzojav. Konceptov zanj so se domislili že sredi 18. stoletja, vendar uporabne različice niso naredili skoraj celo stoletje. Manjkal jim je namreč kritični kos elektronike – rele, z elektriko krmiljeno stikalo. Po njegovi iznajdbi leta 1835 je trajalo le dve leti, da so postavili prvi komercialni električni telegraf v Londonu, ki je deloval med postajama Euston in Camden Town. Istega leta je v ZDA Samuel Morse neodvisno razvil podoben sistem.



Ko pomisliš na telegraf, ti skoči pred oči podoba strička s ščitkom na glavi, ki tapka po takem stikalu. Z njim je krmilil oddaljeni rele, ki je vklapljal zvočnik, drugi striček pa je beležil piske.

V naslednjih dvajsetih letih so Američani zgradili brzojavno omrežje, ki je seglo čez cel kontinent in spravilo na boben znamenito kurirsko službo Pony Express. Prenos informacije, ki je nekoč trajal več tednov, je z enega konca države na drugega vzel le nekaj minut, če le ni kak nepridiprav prerezal žic. Neslutena hitrost, s katero so potovale novice, je zaznamovala poslovni svet in kmalu so pričeli razmišljati, kako z izumom premostiti ocean. A so jih pri tem prehiteli Britanci.

Elektrika ima to zoprno lastnost, da v kontaktu s slano vodo uide iz žice. Dosti umov 19. stoletja se je ukvarjalo s problemom, vendar uporabnega izolatorja niso našli. Nakar je Michael Faraday odkril, da ima gutaperča, vrsta lateksa, ki so jo pridobivali iz dreves guta na Malajskem polotoku, odlične izolacijske lastnosti. Še pomembneje je bilo, da vodno rastlinje in živalstvo lateksa ni maralo. Zgodnji poskusi so se namreč radi končali tako, da so izolacijo požrle ribe. Faraday je torej iznašel prožen izolirani kabel, ki je še danes temelj elektrike, in predlagal, da z njim vzpostavijo zvezo prek Rokavskega preliva. Leta 1845 so izum uspešno preizkusili v strugi Rena. Pet let kasneje pa so slovesno predali v pogon prvo podmorsko povezavo med Dovrom in francoskim Calaisom.

Atlantsko telegrafsko družbo so ustanovili leta 1856 in potrebovali so deset let ter štiri neuspešne poskuse, da so z ladjo Great Eastern položli kabel 2300 morskih milj (4250 kilometrov), kolikor jih je od irskega otoka Valentia do Nove Fundlandije. Spak se je namreč neprestano trgal, ponavadi zato, ker se je plovilo peljalo prehitro in so ga preveč napeli. Pred sto petdesetimi leti pač niso mogli natančno vedeti, kako daleč je do morskega dna, in so računali na to, da se bo pod vplivom gravitacije sam dovolj hitro odvijal s koluta. Tega pa kabel s premerom vsega tri centimetre ni zdržal.

Transatlantski kabel je bil mojstrski izpit. Takoj zatem so dosti bolj smelo spravili žico vse do Indije in nazadnje pripojili še Avstralijo leta 1872. Zadnja postojanka je bilo prečkanje Tihega oceana, kar jim je končno uspelo leta 1902. Da so objeli ves planet, so praktično uničili gozdove gute. K sreči je kemijska industrija kmalu pričela proizvajati plastiko, gutaperčo pa je marsikje zamenjeval cenejši kavčuk, zlasti po odkritju vulkanizacije.



Baker je dragocena kovina, zato so stare kable nekoč redno vlačili iz morja. Tole je prva Western Unionova podmorska linija, ki je povezovala London in New York. Premer tega kabla je le 4 cm.

Posebej komplicirano je bilo popravljanje kabla. Ko se je ta pretrgal ali povzročil kratek stik, so najprej z obale z merjenjem upornosti približno ugotovili, kje bi lahko do poškodbe prišlo. Nato so kabel s kljukami potegnili na površino in merili, ali po njem še teče tok. Defektni del so odrezali in vstavili brezhibnega. Potem so morali vso reč dodatno izolirati. Danes popravilo običajno poteka tako, da zamenjajo kar kompletno povezavo med dvema ojačevalcema. Glavni problem je, da v množici kablov dostikrat na površino potegnejo napačnega. Večina jih namreč teče po isti trasi. Zato si na nižjih globinah pomagajo s potapljači, sredi oceana, kjer je dno nekaj kilometrov pod njimi, pa z daljinsko vodenimi podmornicami.

Lep čas se pojavljajo ideje, da bi odslužene kable pospravili z oceanskega dna, saj je v njih nemalo dragocenega bakra. Vendar izračuni kažejo, da bi stroški presegali izplen. Ko je v igri denar, imata ekologija in manjša zmeda pri vzdrževanju postransko vlogo. A slejkoprej bo cena barvnih kovin poskočila ali pa si bo kak podjeten cigan končno omislil podmornico.



Sodobna napeljava je različnih debelin, odvisno od tega, koliko podatkovnih niti se skriva v njih. Je pa kopenski del vedno debelejši od podvodnega, saj nepovabljenci laže pridejo do njega.

Kablovje se množi

Kakor je napredovala tehnologija, tako so se telegrafskim kablom pridružili drugi telekomunikacijski vodi. Prvi telefonski čezoceanski vod TAT-1 so položili leta 1955 in ga v uporabo predali naslednje leto. Po koaksialnem kablu, ki se je raztezal med Škotsko in Novo Fundlandijo, je lahko hkrati teklo šestintrideset pogovorov. Se je pa na tako dolgih razdaljah poznal zamik. To težavo so poznali že iz telegrafskih časov in so jo reševali z višanjem napetosti v vodu. Šele v šestdesetih so izdelali prve ojačevalnike signala, ki so bili po dnu oceana razpostavljeni v enakomernih razmikih. S tem so mnogokratno pomnožili število hkratnih zvez in končno zmanjšali zamik. Mnogo teh kablov krasno deluje še danes, a jih ne uporabljajo več, ker za današnje podatkovne prenose niso dovolj zmogljivi.



Polaganje žice v morje izvajajo specializirane ladje. Nekdaj so to počeli na pamet, zato so se pogosto trgale. Danes teren pregledajo, plovilo pa glede na globino prilagaja hitrost premikanja in odvijanja.

V osemdesetih je namreč nastopila doba optičnih vlaken. Svetlobni prenos je povzročil pravo revolucijo, saj je za nekaj razredov presegel prepustnost bakrenih žic in grozil, da bo klasičnim žnoram preprosto odklenkalo. Optika je še dandanes hitrostni prvak in večina globalnih komunikacij poteka čeznjo. Vendar se baker ni dal. Njegov glavni adut je bila nizka cena na krajše razdalje, zato je veljal za prvo izbiro pri gradnji kabelskih televizijskih sistemov. Operaterji so tudi na kopnem pričeli uporabljati ojačevalnike in posledično dobili več pasovne širine.

Sprva je to pomenilo, da so svojim naročnikom ponudili več programov. V dobi interneta pa so ravno kabelski ponudniki hišnim uporabnikom med prvimi omogočili, da so izkusili čare širokopasovne povezave. Spomnim se, kako so konec devetdesetih tisti, ki so mastno plačevali za telefonske impulze, z zavistjo gledali uporabnike Gorenjskega kabla. Medtem ko je tipičen uporabnik klicnega dostopa potreboval za eno datoteko MP3 petnajst minut, so oni v tem času s piratskega FTPja zvlekli celovečerni film v takrat standardni velikosti 700 MB.



Prednost koaksialnega kabla pred optičnim je enostavna vejitev, saj potrebuješ le ceneno kretnico. Nekateri si na ta način postavijo hišno omrežje, saj je finančni vložek nižji in kablov manj.

Kje ponudnik kupi internet?

Uporabniki smo zvečine vsaj osnovno seznanjeni s tem, kako internet pride od ponudnika do nas. Predstavljamo si Telekomovo telefonsko centralo, v kateri so velikanske omare in na tisoče žic, med katerimi je ena 'naša'. iz centrale gre večja žica v Ljubljano, od tam pa pač nekam. Najbrž. Enako preprosto si je predočiti koaksialni kabel, ki so ga televizijci napeljali do hiše in gre bržkone v Telemachovo lokalno centralo ter od tam v ljubljansko ali mariborsko izpostavo. Logično lahko sklepamo, da gre signal nekako naprej, vendar o tem ne razmišljamo dosti. Ne briga nas recimo, da Amis svojega telekomunikacijskega omrežja dejansko nima, marveč fizične kable najema od Telekoma. Pravzaprav za take stvari slišimo le, ko nam internet ne deluje več. Ko pokličemo tehnično podporo, izvemo, da je prišlo do napake na medkrajevnem vodu. Recimo, da so komunalci z bagrom na Trojanah pretrgali glavni vod.



Optična povezava temelji na istem principu kot ethernet. Do vsakega končnega uporabnika gre iz stikalne omarice svoje vlakno. Pomislite, kako težko je poiskati tistega, ki nemara dela probleme!

V resnici so lokalni ali regionalni internetni ponudniki v podobni situaciji kot mi, končni odjemalci. Svoje povezave zakupujejo pri večjih komunikacijskih družbah in te spet pri večjih, dokler ne pridemo do skrbnika hrbtenice. Torej podjetij, ki si lastijo podmorske kable, satelite in antene. V grobem obstajajo tri ravni globalnih ponudnikov. Najnižja, tretja raven so tisti, pri katerih kupujemo dostop mi, končni uporabniki. Stopničko višje (tier 2) so veliki telekomi, pri katerih naši ponudniki zakupujejo linije. T-2 ima recimo pogodbe s tremi, Telekom z najmanj dvema. Vendar to ne pomeni, da promet nujno teče po dveh ali treh fizično ločenih kablih. Na isti optiki se brez težav drenjajo paketki različnih ponudnikov, ki gredo k istemu principalu. Ali celo k drugemu, če je slednji zakupil kapacitete. Zato govorimo, da sta fizična in podatkovna raven interneta ločeni.

Tudi podjetja druge ravni imajo lahko svoje končne uporabnike, ki so zvečine multinacionalke. Recimo IBM, ki svoje podružnice združuje v lastno internetno omrežje. Internetni ponudniki enako kot mi uporabniki plačujejo pakete, le da so pri njih hitrosti izražene v gigabitih na sekundo in jih tipično zakupujejo v svežnjih po pet ali deset. Ker gre skoraj izključno za optične povezave, so hitrosti sinhrone, torej deset gigabitov na sekundo v obe smeri. Vsakih pet sekund za en DVD podatkov.

Čisto na vrhu so upravljalci hrbtenice, tier 1. Teh je na svetu sedemnajst in so lepilo, ki drži internet skupaj. Med njimi najdemo firme, kot so AT&T, Verizon, Deutsche Telekom, švedska Telia in japonski NTT. Torej znana imena, ki ponujajo kopico komercialnih storitev, ob čemer ima vsako oddelek, ki skrbi za najvišjo raven interneta. Govori se, da si ti superupravitelji medsebojne komunikacije ne zaračunavajo, temveč med njimi obstaja gentlemanski dogovor. Vsi omogočajo ostalim dostop do lastnega omrežja, da lahko v zameno dostopajo do drugih. V primeru izpada enega od njih si ravno tako nudijo rezervne povezave. A vendarle, če bi se skregali, bi teoretično dobili sedemnajst ločenih omrežij – ki pa, zanimivo, ne bi bila geografsko omejena. Kljub temu bi obstajala možnost, da ne bi mogli odigrati spletne partije šaha s sosedom. Tega se zavedajo podjetja niže v prehranski verigi, zato vzpostavljajo rezervne načrte na državnem ali regionalnem nivoju.

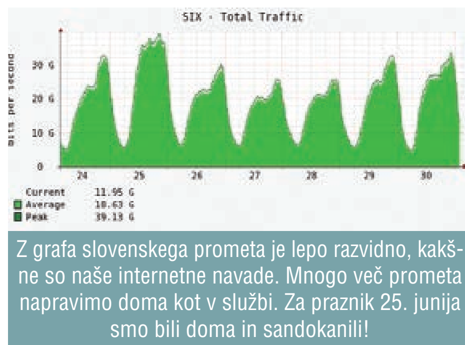


V Evropi imamo tri prvonivojske ponudnike interneta in težko je reči, kateri od njih ima največji delež. To so Deutsche Telekom, Telia Sonera in Telecom Italia oziroma njihov oddelek Seabone.

Slovenska internetna tržnica koristi vsem

Za razliko od navadne raje ponudniki svojim principalom plačujejo še količino prenesenih in oddanih podatkov, ne le pasovne širine. To je razlog, zakaj na gusarskih spletnih straneh zmerom vidite nabirke. Več prometa kot imajo, bolj jih njihov ponudnik udari po žepu, saj mora gigabajte plačevati. Ampak to velja samo za promet, ki ga dejansko oddajo ven iz lastnega omrežja, torej drugonivojskemu operaterju. Zato se podjetja na določenem območju mnogokrat odločijo, da si bodo prijateljsko izmenjevala podatke, ne da bi pri tem vključevala velike brate.

Tako je v Sloveniji že za časa internetne zore zaživel LIX – Ljubljana Internet Exchange, namenski usmerjevalnik, ki je rabil zastonjski izmenjavi podatkov med takrat aktualnimi uporabniki interneta, tako akademskimi kot komercialnimi. Leta 1994 pa je Arnes vzpostavil SIX – Slovenian Internet Exchange in s tem ponudil možnost izmenjave med vsemi slovenskimi internetnimi ponudniki. Danes imamo dve vozlišči SIX, v kateri je vključenih šestindvajset podjetij. Na Arnesu pravijo, da prek njih Slovenci vsako sekundo prepošljemo v povprečju osemnajst gigabitov podatkov, v času največje obremenitve pa tudi do petdeset!



Z grafa slovenskega prometa je lepo razvidno, kakšne so naše internetne navade. Mnogo več prometa napravimo doma kot v službi. Za praznik 25. junija smo bili doma in sandokanili!

PROMETNIKI V KRIŽIŠČU

Tok podatkov je odvisen od usmerjevalnikov – routerjev. Večina vas ima doma ob modemu še router ali pa sta združena v eno škatlo. Ponavadi vam ga dostavi vaš ponudnik in vse, kar morate storiti, je to, da vanj vtaknete mrežne kable računalnikov in konzol ter nastavite geslo za wi-fi. Kljub navidezni enostavnosti pa routerji omogočajo še dosti več, na primer omejevanje dostopa na določene naprave, požarni zid in enostavne preusmeritve. No, s tem se ukvarajo redki, saj tovrstnih storitev povprečen uporabnik ne potrebuje.

Usmerjevalniki pri internetnih ponudnikih opravljajo bolj specializirano funkcijo: usmerjajo paketke na pravo pot, podobno kot sortirnica na pošti. V ta namen imajo v drobovju natančno zapisana pravila, po katerem vodu in kateremu routerju v vrsti poslati paketek na podlagi njegove ciljne številke IP. Pri naslednjem usmerjevalniku se zgodba ponovi, dokler podatki ne dosežejo ciljnega naslova. Kako podatki dejansko potujejo po omrežju, lahko ugotovite sami z ukazom 'tracert naslov_strežnika.' Vsak 'hop' je eden od usmerjevalnikov, križišč, ki jih mora prepotovati vaš paketek.

Tako reč deluje na najnižjem nivoju. Na aplikacijskem pa vse skupaj postane bolj zapleteno. Veliki servisi, kot so Google, Facebook in Amazon, nimajo enoličnega IP-naslova, marveč roj strežniških farm po celem svetu, ki si enakomerno porazdeljujejo obremenitev. Kje dejansko je naprava, ki obdela vašo zahtevo, ne vedo niti skrbniki, saj je proces samodejen. Druge storitve, na primer BitTorrent in Skype, delujejo brez kakršnegakoli posredniškega strežnika. Storitveni del interneta je zatorej enako, če ne še bolj zanimiv in se mu bomo posvetili v posebnem članku.

```
PS C:\Users\quattro> tracert www.siol.net

Tracing route to www.siol.net [89.143.249.230]
over a maximum of 30 hops:

  1  <1 ms  <1 ms  <1 ms  router.asus.com [192.168.1.1]
  2   9 ms   7 ms   7 ms  cnet-102.ac.triera.net [213.161.27.1]
  3  12 ms  10 ms  10 ms  213.161.2.53
  4   7 ms  10 ms  10 ms  cartman-ve-1.ip.triera.net [213.161.2.3]
  5  12 ms  19 ms   8 ms  10ge-e5-1.lju.ip.triera.net [213.161.2.198]
  6  19 ms  18 ms  13 ms  six.siol.net [91.220.194.105]
  7   *      *      *     Request timed out.
  8  15 ms  17 ms  19 ms  95.176.253.65
  9  17 ms  16 ms  18 ms  213.250.29.14
 10  14 ms  16 ms  17 ms  www.siol.net [89.143.249.230]

Trace complete.
PS C:\Users\quattro> tracert www.google.com

Tracing route to www.google.com [173.194.35.178]
over a maximum of 30 hops:

  1  <1 ms  <1 ms  <1 ms  router.asus.com [192.168.1.1]
  2   7 ms   9 ms  10 ms  cnet-102.ac.triera.net [213.161.27.1]
  3  11 ms   8 ms  10 ms  213.161.2.53
  4  10 ms   9 ms   9 ms  cartman-ve-1.ip.triera.net [213.161.2.3]
  5  29 ms  16 ms  11 ms  10ge-e1-1.vie.ip.triera.net [213.161.2.218]
  6  15 ms  10 ms  14 ms  peer-AS31042.sbb.rs [82.117.193.217]
  7  25 ms  26 ms  23 ms  de-cix20.net.google.com [80.81.193.108]
  8   *     25 ms  38 ms  209.85.251.150
  9  25 ms  24 ms  26 ms  72.14.234.233
 10  80 ms  30 ms  31 ms  216.239.48.124
 11  33 ms  31 ms  29 ms  209.85.250.39
 12  32 ms  45 ms  28 ms  muc03s02-in-f18.1e100.net [173.194.35.178]
```

Če primerjamo poti paketkov, ki gresta na Siol ali Google, vidimo, da sta do petega koraka identični. Nato Siolov zavije na SIX, dočim Googlov pri mojem ponudniku odpotuje v Srbijo, naslednji hop pa je že v Londonu.

Bi torej lahko prišlo do situacije, ko bi Telekomov uporabnik mogel dostopati do tujine čez povezave v lasti T-2? Tehnično za to ni ovir, le na usmerjevalniku bi bilo treba ustvariti novo pot. V praksi pa tega ne gre pričakovati, saj podjetja čuvajo svoje vrtičke in plačujejo za prenesene podatke. Čemu bi konkurentu delal uslugo? Eden od razlogov je, da boš s tem zaslužil. Predstavljam pa si, da bi ob nastopu izrednih razmer ponudniki znali stopiti skupaj in ljudem omogočiti povezavo v svet, ne glede na to, po katerem vodu teče.

KAKO DELUJE OPTIČNA POVEZAVA?

Za razliko od bakrene parice, po kateri signal prenaša elektrika, pri optični povezavi informacijo nosi svetloba. Bistvena značilnost optičnega kabla je namreč refrakcija. To je fizikalna značilnost svetlobnega žarka, da se ob prehodu v gostejši medij, recimo iz zraka v vodo, 'zlomi', se pravi spremeni kot potovanja. Zato so recimo predmeti v vodi dejansko na drugem mestu, kot jih vidimo. Pojav so pričeli temeljiteje raziskovati sredi 19. stoletja in ugotovili, da je moč napraviti material, v katerem bi se svetloba tako lomila, da iz njega sploh ne bi ušla. Če bi torej iz njega izdelal kabel in posvetil vanj na enem koncu, bi načeloma lahko spravil vso svetlobo okoli ovinka. Na začetku 19. stoletja so tovrstne materiale že pričeli uporabljati za dovajanje usmerjene svetlobe, recimo pri zobarjih. Že v teh pionirskih časih so skušali prenašati tudi sliko, celo z določenim uspehom. Tako so dolgo delovali gastroskopi, naprave za preiskovanje želodca in črevesja. A trajalo je do osemdesetih, da so optična vlakna pričeli uporabljati kot podatkovno povezavo.

Na grobo rečeno signal potuje po vlaknu tako, da na enem koncu posvetimo vanj, na drugem pa tipalo prebere sprejeto svetlobo. Vir svetlobe je pri povezavah nizke zmogljivosti, kot je recimo optični kabel S/PDIF za digitalni zvok, dioda, pri visokozmogljivih pa laser. Uporabljajo zvečine infrardečo svetlobo, ker je pri njej manj izgub kot pri vidni. Svetloba v snovi potuje počasneje kot v vakuumu; v optičnem vlaknu to pomeni približno 200.000 kilometrov na sekundo. Za primerjavo; po bakreni žici električni signal gre z okrog 150.000 km/s. Optične povezave imajo torej manj zamika – latence kot bakrene. Deset milisekund razlike čez Atlantik se sliši malo, vendar obstajajo naročniki, ki so jim take malenkosti pomembne. Ima pa optika še več prednosti. V en kabel lahko damo več vlaken in vsako prenaša lasten signal, ne da bi motilo druga, dočim pri bakru prihaja od popačenj zaradi elektromagnetnih polj. Izguba signala je dosti manjša, zato pri prekooceanskih kablih potrebuješ manj ojačevalnikov. Tipično enega na več kot sto kilometrov, dočim je pri koaksialnem kablu razdalja okrog šestdeset kilometrov.

Iz naštetih razlogov je optika krepko cenejša za vzdrževanje, zato danes kompletna podatkovna hrbtenica temelji na svetlobi. Leta 2002 je svetovno optično omrežje podpiralo skupno hitrost približno dva terabita na sekundo – za pet blu-rayev! Danes je številka verjetno nekaj desetkrat večja, a podatkov ni, ker so poslovna skrivnost. V laboratorijskih razmerah pa so že dosegli hitrost 500 petabitov na sekundo. To pomeni, da bi v eni sami sekundi, čeprav med dvema računalnikoma v isti sobi, prenesli toliko podatkov, kot jih uporabniki stočimo s Steama (okrog 50 petabajtov) v enem tednu. V resničnem svetu sta Lucent in British Telecom s komercialnim hardverom na eni internetni povezavi s sedmimi kabli dosegla 1,4 terabita na sekundo na razdalji nekaj več kot štiristo kilometrov, kar neuradno velja za svetovni rekord.

Podobnih izmenjav je veliko. Niso namenjene le nižanju cene, marveč v prvi vrsti optimizaciji prometa. Zakaj bi paketki na Hrvaško delali ovinek čez Nemčijo? Za nameček določeni ponudniki nastopajo na več trgih, Telemach je že tak. Zatorej naj vas ne začudi podatek, da kablaši do Googla dostopajo prek Srbije, kajti od tam imajo glavni vod v tujino. Tovrstno usmerjanje je posledica premetene zahteve ameriške vojske ob stvarjenju protokola TCP/IP, da morajo paketki imeti možnost obvoza, če se primarna linija prekine. Ustvarjanje rezervnih povezav je torej standardna praksa vsakega dobrega omrežnega operaterja. Če pri tem prihrani, toliko bolje.


Lenovo se rad pohvali, da so njihovi prenosniki uradna oprema Mednarodne vesoljske postaje. Sedemdeset thinkpadov je priklopljenih na satelitsko povezavo, ki omogoča dober megabajt na sekundo dolvleke. Upload je trikrat manjši, odzivni čas pa previsok, da bi lahko vesoljci igrali CoD proti kolegom na Zemlji.

Skok v vesolje

Ožičenost seveda povsod ni mogoča, bodisi zaradi fizičnih omejitev, bodisi finančnih. Sredi Sahare ali na Himalaji podatkovnih vodov ni, tu pa so še ladje, letala in seveda mednarodna vesoljska postaja. Še dobro torej, da poznamo brezžične povezave. Te lahko potekajo čez satelit ali bazne postaje, enako kot pri mobilni telefoniji. Slednje recimo uporablja sistem GoGo, ki zagotavlja internetni dostop letalom nad celinskimi ZDA. Tako opremljene jeklene ptice imajo na trebuhu anteno, v kabini pa oddajnik in običajen wi-fi usmerjevalnik, kamor se potnik priključi s svojo napravo.


Antena sistema Aircell je videti kot stabilizator na spodnjem delu trupa. Skupaj z mrežo baznih postaj na tleh dobavlja letalu približno tri megabite na sekundo pasovne širine. Hej, bolje kot UMTS.


Satelitski uplink je konkretno draga zadeva, namenjena v prvi vrsti medijskim hišam za pošiljanje videa v režijo. Enako znajo potovati podatki, vendar bi običajni smrtnik ob takem internetu bankrotiral.


Googlov projekt Loon je zaenkrat le igračkanje skupinice inženirjev. Baloni naj bi lebdeli približno 30 kilometrov nad tlemi in v redko poseljenih predelih omogočali prenose na ravni UMTS.

Odročni kraji in oceani so odvisni od prenosa podatkov prek satelitov. V prvi vrsti uporabljamo geostacionarne satelite, taiste, ki nam omogočajo spremljanje satelitske TV. Pasovna širina je tu odlična – ne pozabimo, da je primarna naloga digitalnih satelitov oddajanje množice TV-vsebin. No, televizija je pri tem v prednosti, saj gre za tako imenovano broadcast oddajanje, torej pošiljanje enega signala v širokem snopu na čimvečje območje, recimo celotne Evrope. Katerikoli sprejemnik lahko ujame ta signal in ga privede do televizorja, tako kot vsa ušesa v sobi slišijo radijski sprejemnik. Internetna povezava pa je namenjena točno določenemu in samo enemu odjemalcu, kamor podatki prihajajo na zahtevo – temu pravimo unicast.
Problematičen je še upload, saj moraš imeti konkreten oddajnik, da sežeš v orbito. Nekateri navdušenci, tudi pri nas, so to na prelomu tisočletja reševali z asinhrono povezavo. Najprej si vzpostavil klicno povezavo prek analognega modema ali ISDN, nakar si po njej podatke oddajal, sprejemal pa si jih s satelitsko anteno pri takrat vrtoglavi hitrosti nekaj sto kilobajtov na sekundo. Ob tem se je pojavljal zamik, kajti ker je satelit oddaljen od Zemlje 35.000 kilometrov, podatki pa se vmes večkrat kodirajo, so paketki do tebe potovali nekaj sekund. Neproblematično, če prenašaš video, za spletno igranje pa nemogoče. Poleg tega je zakup podatkovnih frekvenc na komunikacijskem satelitu drag, zato ga uporabljajo le tisti, ki nimajo alternative.

Podobno je s sistemom satelitske telefonije Iridium, ki kroži 800 kilometrov nad tlemi. V teoriji lahko z njim prenašate podatke pri 2400 bitih na sekundo. Besedilo tega članka bi se po njem pretakalo skoraj minuto! Čeprav je iridium že dvakrat propadel, vseeno smelo napovedujejo novo floto satelitov po letu 2020, kjer bodo podatkovni prenosi primerljivi z današnjim HSPA+. Ob tem bi človek pomislil, da Mednarodna vesoljska postaja – ISS nima ravno uporabnega interneta. A kot se za projekt spodobi, so jim uredili spodobno satelitsko povezavo, ki premore deset megabitov na sekundo proti postaji in tri nazaj proti Zemlji. Sliši se fino, velja pa povedati, da je na ISS kakih sedemdeset prenosnikov in da po tem vodu potekajo še druge komunikacije s planetom.
Ravno za take težko dostopne kraje je Google zastavil velik projekt, ki so ga poimenovali Loon. Osnovna zamisel je vzpostaviti mrežo vremenskih balonov, ki bi nosili mobilne bazne postaje in tako enostavno pripeljali signal tja, kjer je potreben. Projekt je v strogo prototipni fazi in ni nujno, da bo kdaj zaživel. Določene afriške države, recimo Gana, so pokazale, da imajo voljo postaviti omrežje UMTS, ker je informacijska avtocesta očitno pomembnejša kot asfaltirana.

Dobri stari kabel

Naj bo kabel bakren, pozlačen ali iz optičnih vlaken, še vedno je temelj globalne povezljivosti. Je poceni, hiter in najbolj zanesljiv, čeravno ga položimo na dno oceana, kjer jih je na začrtanih trasah že na stotine. Ne gre pričakovati, da bi se ga v bližnji prihodnosti znebili. Ostal bo stacionarna hrbtenica, tista, ki pripelje podatke do našega doma. Tako rekoč planetarni živčni sistem. Zato nihče ne preklinja pretirano, ko vidi, da je ulica razkopana, saj ve, da bo njegova pipica kmalu bolj pretočna. Hej, moj travnik je bil v zadnjih petnajstih letih trikrat žrtev bagrov. Čakam, da bo še četrtič, tokrat na rovaš optike!
Medtem so brezžične rešitve, kot je prihajajoči LTE Advanced, našle tržno nišo v 'zadnjem kilometru.' Ta nevsakdanji izraz v jeziku telekomunikacijskih operaterjev pomeni prenos iz najbližje razdelilne omarice oziroma bazne postaje do končnega uporabnika. V splet nenehno povezani avtomobili postajajo realnost, enako velja za prenose podatkov v odročnih kraje. Ste si pred desetletjem ali dvema predstavljali, da bi na vrhu Triglava imeli širokopasovni internet? Danes bi bili nedeljski planinci jako nesrečni, če ne bi mogli na Instagram takoj dati fotke, kako so novinca s štrikom po riti. Prihodnost torej ne leži le v žičnosti ali brezžičnosti, marveč v sinergiji najboljšega, kar ponujata obe.



LTE omogoča konkretno višje brezžične hitrosti kot trenutno še aktualni HSPA+, zlasti med vožnjo. Toda od bazne postaje naprej gredo podatki po žici. Moderni internet torej potrebuje oboje.

ZALI CVETAČNI ZOMBIJI



Sneti se vnovič znajde v okuženi prihodnosti, kjer izven obzidanih mest ne moreš narediti treh korakov, ne da bi te popadla krvoločna gniloživka, prilimana na nekdaj človeško bitje. V olepšanem The Last of Us Remastered za playstation 4 je klorofil še bolj zelen in fungus še bolj smrdljiv.

Sploviti izvirno blagovno znamko je v tej dobi štancanja nadaljevanj tvegano. Da igralci odvrnejo pogled od petinsedemdesete verzije sebi milega vojaškega streljanja ali klanja zmajev, je treba biti nekaj posebnega. Last of Us je to lani poleti bil.

Avtorska hiša Naughty Dog in Sony sta se zanj potrudila. Tajming je bil pravi, kajti hodeča trupelca so znova popularna, tudi zaradi uspešne serije The Walking Dead. Močna oglaševalska kampanja pa se je osredotočila na filmskost, razdejani zombijastični svet in po njem vandrajoča glavna lika, starega Joela ter mlado Ellie, ki jima je vse prej kot z rožicami postlano. Razen če gre za cvetje na pokopališču.

Posledica? Kljub temu, da je bil špil samo za PS3, je švignil na vrhove prodajnih lestvic številnih držav, od ZDA do Nemčije in Britanije. V treh tednih so ga prodali tri milijone in pol izvodov, do zdaj več kot sedem milijonov. Toliko kosov preživetvenega nečesa, kar ni ne židano, ne lahkotno, ne zabavno v smislu "Uaaa lej kok sem jih postrelu!" in "BUUUUUM!!!"?! To da vedeti, da imajo mnogi igralci radi resnobnost, temačnost, srh, osebno dramo. Le prav jim jih moraš servirati.

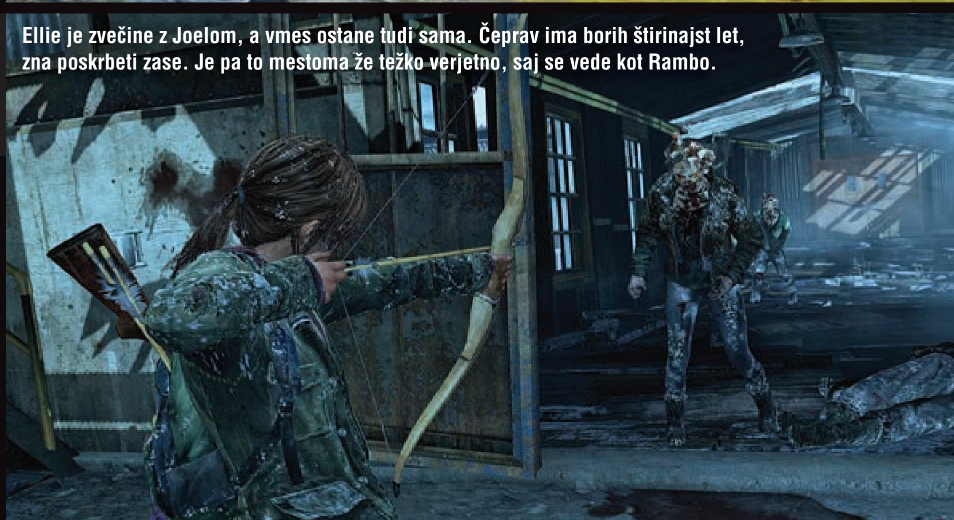
VSAK DAN PRVI NOVEMBER

Smo leta 2033 in civilizacijo je uničila skrivnostna okužba, ki jo nosijo spore neugodne gobe. Te so krive, da se ljudje spreminjajo v krvoločneže, ki grizoč ubijajo, nakar postavajo in čakajo, da se pojavi kdo neokužen. Velemesta so uničena, podeželje je polno spakov, preživeli životarijo v ograjenih conah pod vojaškim nadzorom. Razdejanje je totalno, katastrofično, ground-zerovsko.

Naughty Dogovci ga prikažejo na nazoren način, ki na PS4 zaradi vidno natančnejših tekstur, boljših svetlobnih učinkov, zglajenih robov, imenitnejše gladkosti in mojstrsko prenovljenega zvoka nadkrili izvirnik. Domala vsaka lokacija, naj gre za stolpnice, ki ječijo pod lastno težo, obraslo kanalizacijo, zasneženi gozd ali opustela študentska domovanja, je nema priča razdejanja. Stopaje po usranih, razbitih hodnikih bogatih vil, ki jih preraščajo vitice vztrajnih ovijalk, razumeš, kako minljiva je človeška veličina. Segnita vrata in za njimi nagrmadeno pohištvo v obupnem poskusu, da bi družina preprečila vdor podivjanih fungusarjev. Umazan medvedek igrača v kotu. Razbito steklo na zrumeneli fotografiji. Luknje v strehah, skozi katere dežuje. In vmes horde okužencev ter nič manj nevarnih preživelih, ki so občasno le še inteligentne zverine. Ustvarjalci ne puščajo dvoma. Nikdar več ne bo, kot je bilo. Razen, hm, če Ellie pod Joelovim varstvom dospe na varno?



Joel in Ellie sta glavna junaka te mešanice skrivanja, preživetvene groze, bojevanja in gledanja izvrstnih filmskih sekvenc v postapokaliptičnem zombijaškem svetu.



Ellie je zvečine z Joelom, a vmes ostane tudi sama. Čeprav ima borih štirinajst let, zna poskrbeti zase. Je pa to mestoma že težko verjetno, saj se vede kot Rambo.

BOLJE KOT PRAVA ŽLAHTA

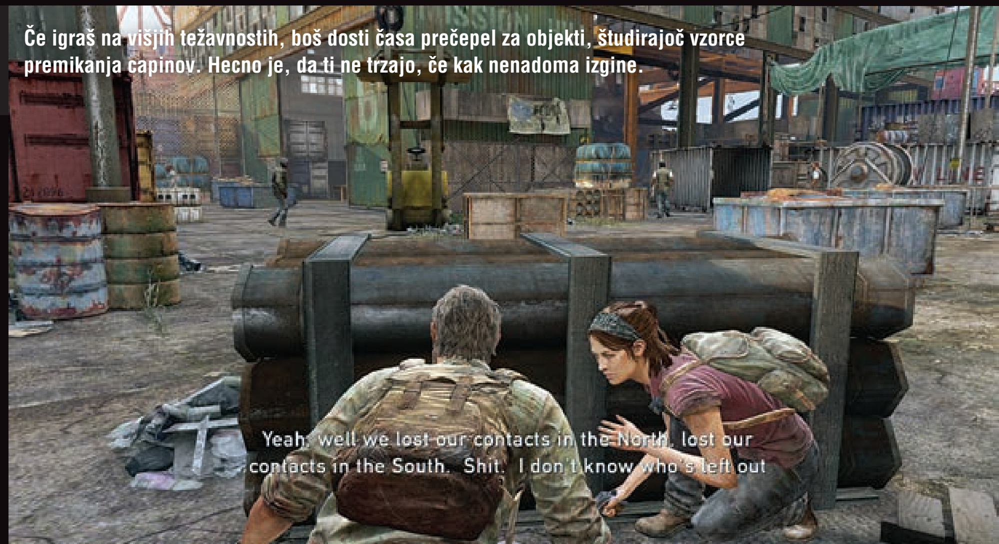
Ah, Joel in Ellie. Bradatež poznih srednjih let in štirinajstletna brihta, ki spomni na Ellen Page, sta junaka, kakršnih v igrah po mojem še ni bilo. Čustveno vez sicer ustvarimo z marsikom, od pikslastih portretov v starodobnih prvoosebnih erpegejih do mačističnih karikatur v modernih streljankah. A v to moramo preliti dosti truda in sebe. Osrednji osebi v Last of Us pa sta točno to – osebi.
Ne gre le za to, da sta njuna poligonska modela tako napredna, sploh zdaj na PS4, ko sta obraza še naravnejša in čustveno izrazitejša. Ali da sta njuna posojevalca glasov, Troy Baker in Ashley Johnson, dobesedno perfektna. Odličnost je v tem, kako njun odnos raste in se razvija. Ellie je po eni strani še zmerom otrok, po drugi pa bojevnica, ki za preživetje stori, kar je treba. Joel, ki je dvajset let prej doživel bolečo osebno tragedijo, ima temačno preteklost in ni ravno prijazen stric.
S tem, ko skušata najti legendarno postojanko in s tem priskrbeti upanje za človeštvo, se brusita in krešeta drug ob drugega. To ni za igre značilna romantična ljubezenska zgodba, temveč pripoved o tovarištvu in prijateljstvu, o zanašanju eden na drugega, o vezi, ki bi lahko bila med očetom in hčerko, a je istočasno manj ter več kot to. Oba sta navadna človeka, ki sta navdušena, ju je strah, zmrzujeta, sta lačna, obupujeta, iščeta moč v sebi in v drugem. Skozi preizkušnje ju spoznaš in se navežeš nanju, tolikanj bolj, ker ju nadzoruješ.

VEČPLASTNA NADMOČ

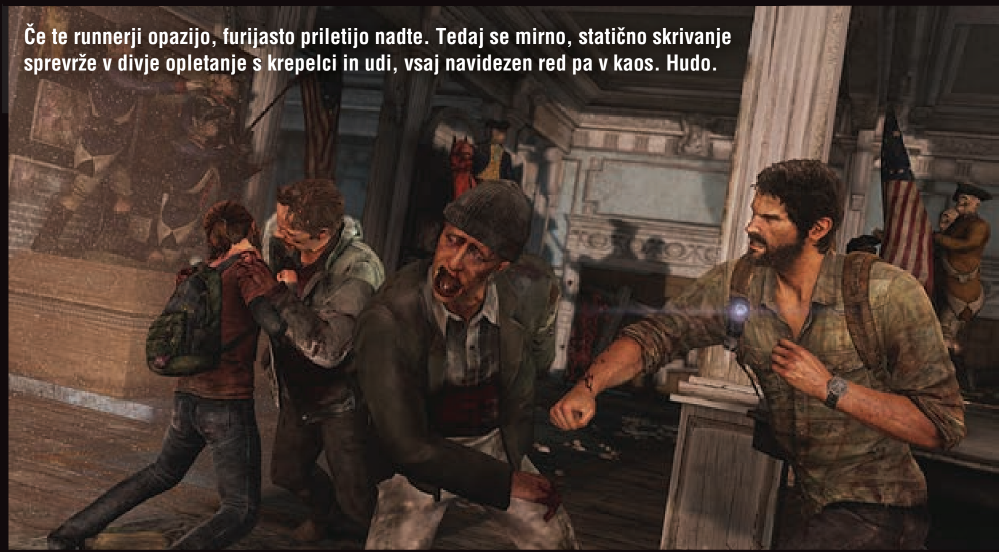
Ellie in Joel sta se v vsem doživetju igralcem najbolj zapisala v spomin. Na našem forumu je moč med drugim prebrati, da *"sta življenjski bitji in ne samo kup poligonov, ki jih vodiš med checkpointi."* Na kraju se zaveš, da nisi prisostvoval plehki bajki o koncu sveta, marveč o ljudeh v skrajnih situacijah, o obupu in pogumu, o smrti in življenju. Obstaja kaj, o čemer je bolj vredno pripovedovati?
Še zaradi nečesa je Last of Us tako efektiven. Zaradi tega, kako Naughty Dog obvladajo nevidne elemente, ki so ravno tako važni kot očitni v slogu grafike in zvoka. Če natančno opazuješ, zaznaš, kako spretno se dviga in popušča napetost, kako se kot plima in oseka menjavajo napete in mirne situacije. Kako naravno so izdelane stopnje, kako ozki hodniki vodijo v širše sobe, kako iz podzemlja prideš na svetlo in se vanj znova spustiš. Kdaj se oglasijo toni fantastičnega kitarskega soundtracka. Pa to, kako ti igra za nekaj sekund subtilno vzame nadzor nad kamero, da ti nekaj pokaže ali poudari trenutek, ko recimo zaviješ okrog vogala v impresiven prizor, nakar ti jo neopazno vrne.
In, ko smo že pri kameri, kako dobro so režirane filmske vmesne sekvence, ki jih nanese za kar lepo število minut. Osebam, ki se v njih pričkajo, streljajo, ravsajo, bežijo, strmijo, jočejo ali se včasih celo normalno pogovarjajo, stežka rečeš, da so umetne.

MOLOTOV > KALAŠNIKOV

Vendarle Last of Us kljub številnim tovrstnim sekvencam ni interaktivni film, ki bi ga gledal in dosti stiskal gumbe ob zaslonskih pokazateljih kot v Beyond: Two Souls. Med režiranimi scenami živi spodobna tretjeosebna mešanica pristopov, ki je na nižjih zahtevnostih enostavna, na višjih pa zaguljena. Igranje je setavljeno tako, da se lahkotno prebijaš čez ploščadi, plezaš, premikaš zaboje, primikaš lojtre in se streljaš. Pri tem se skrivaš za objekti in uporabljaš tako pištole, puške in lok kot metalec plamenov. Če hočeš s kom obračunati od blizu, zapoje kako hladno krepelce a la nož in deska, ki se hitro obrabi, oziroma dobre stare pesti. Pri tem je Joel neznačilno krut, saj kruto pobija s treskanjem betic ob zidove. Le brezglavo mahati ne smeš okrog sebe, sicer te zgrabijo in jih sam dobiš po nosu. Brutalno. Dokončno.
Vsaj če gre za človeške nasprotnike, kajti zelenjavarji so od blizu bistveno bolj krvoločni od ljudi. Štiri vrste okužencev pozna igra: tekače, ki opletaje napadejo v ravni črti; njihovo zalezovalsko inačico; hruste, ki bljuvajo spore; in klikarje z razc-



Če igraš na višjih težavnostih, boš dosti časa prečepel za objekti, študirajoč vzorce premikanja capinov. Hecno je, da ti ne trzajo, če kak nenadoma izgine.

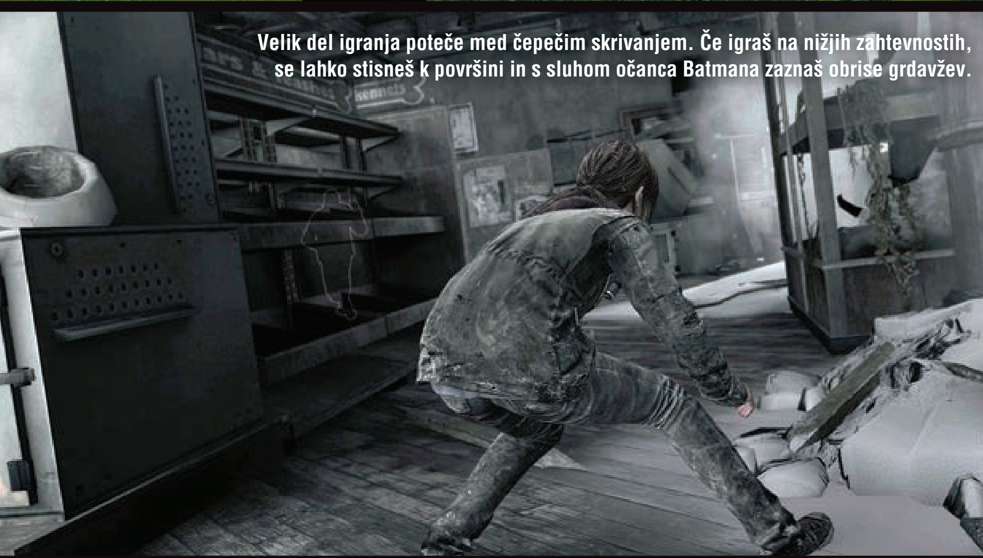

Če te runnerji opazijo, furijasto priletijo nadte. Tedaj se mirno, statično skrivanje sprevrže v divje opletanje s krepelci in udi, vsaj navidezen red pa v kaos. Hudo.


Taktično tiholazniško večigralstvo, klicano Factions, so na PS3 sproti dopolnjevali in je lepo dozorelo. Le samodejno iskanje igralcev ga še vedno nekoliko biksa.


Last of Us je kot vojna: dolga obdobja relativnega miru, kjer si lahko Joel malo nagliha križ, pomešana s trenutki okrutnosti, čiste groze in smrtnega strahu.



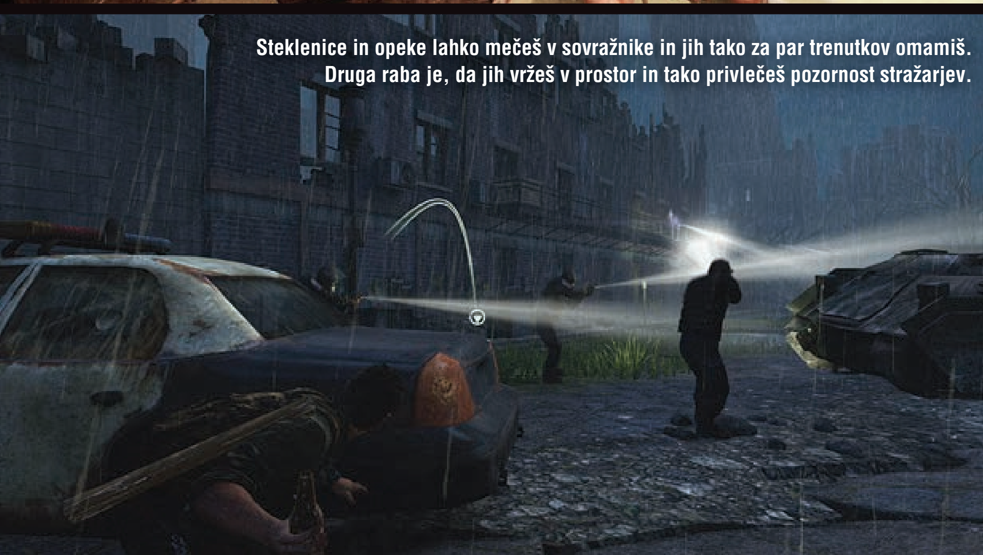
Programske kode Last of Us za PS3 niso mogli kar vreči na PS4, saj se konzoli po ustroju močno razlikujeta. Za krasne rezultate, kot je ta slika, so morali garati.



Velik del igranja poteče med čepečim skrivanjem. Če igraš na nižjih zahtevnostih, se lahko stisneš k površini in s sluhom očanca Batmana zaznaš obrise grdavžev.



Bloaterji so najmočnejši in najredkejši okuženci, saj traja najdlje, da se razvijejo. So počasni, a zaščiteni in mečejo strupene žakeljce. Kdo ve, iz katere orifike. Fuj.



Steklenice in opeke lahko mečeš v sovražnike in jih tako za par trenutkov omamiš. Druga raba je, da jih vržeš v prostor in tako privlečeš pozornost stražarjev.

vetenimi glavami, ki okolico zaznavajo po zvoku. Lahko jim s svetilko, ki jo imaš pritrjeno na suknjič, svetiš naravnost v betice in ne bodo trznili, če pa si preglasen, bodo pritekli in te z neposredne razdalje takoj ugonobili. Zato jih je treba fentati od zadaj, če imaš na zalogi rezilo za enkratno uporabo, ali potihem, recimo z lokom ali molotovko. Če hočeš ali si primoran, saj se lahko praviloma splaziš mimo.
Vzdušje pri tem je rado jajcestisno srhljivo, ko drobiš po mrakobnih hodnikih in poslušaš klikanje ter renčanje odlično oblikovanih nakaz. Pri tem na podlagi izvrstne zvočne kulise ugotavljaš, kje in kakšni so sovražniki, ali so te videli in ali ti grozi, da te opazijo. Pomaga ti batmanski supersluh, ki skozi objekte kaže obrise tečnob. Vendar tega na višjih težavnostih ni, tako da se tam počutiš dosti bolj gol in bos. Priporočam!

STARO, KI BODE IZ NOVEGA

Žal se ravno pri skrivanju pokažejo razpoke v igranju, ki so na PS4 enake kot na PS3. Čeprav taktično nadgrajevanje veščin in skrb za omejeno strelivo ostajata, še vedno ni naprednih elementov, kot so skrivanje trupel, zapiranje vrat in slišna hoja po zdrobljenem steklu. Umetna pamet pa šepa enako kot v izvirniku kljub navedbam, da bodo klikarji bolj napadalni in pametnejši. Niso. Skriptanih poti stražarjev ob potrpežljivosti ni težko naštudirati in čeprav je skrivanje napeto, sploh na ultimativni zahtevnosti 'grounded', je preprosto in se začne v drugi polovici igre zaradi manka svežih sovražnikov ter situacij ponavljati. Isto velja za neposredne obračune.
V Last of Us je na daljši rok ravno toliko premalo razgibanega igranja, da so vnovični skozihodi ob ne ravno bistvenih skrivnostih v slogu zapisov nesrečnikov bolj sami sebi namen. Tega Remastered ni izboljšal. Prav tako niso posegli v nemalokrat zoprno postavljene nadzorne točke, od katerih štartaš po smrti in moraš spet in spet početi rutino, da prideš do kočljivosti. Oziroma v programsko kodo, ki vodi sotrpine, kot je Ellie. Ta pri samodejnem premeščanju v bojnih arenah velikokrat zaide v vidno polje sovragov, kar je rešeno tako, da le-ti ne trzajo! Res čudno je temu prisostvovati. Za nameček sem v Remastered naletel na nove hrošče, na primer na zombije, ki se niso hoteli vneti, čeprav so dolgo stali v ognju zaradi molotovke, nakar so iznenada zagoreli pet metrov stran.

MOJ BOG, TISTI IZTEK

Kdo bo rekel, kaj dlakocepiš, Sneti, to so malenkosti. Morda, a so moteče in od nove inačice bi pričakoval, da jih porihtajo. Navsezadnje za igro hočejo 60 evrov, storili pa so pretežno le to, da so izboljšali zvok in grafiko, ki je zdaj v 1080p pri stalnih 30 sličicah na sekundo ali malček nestalnih 60 fpsjih. Verjamem, da truda ni bilo malo, ampak to je igra, ne film.
Saj je kul, da so omogočili fotografski način za lovljenje impresivnih trenutkov in da so vključili vse dodatke za solidni tekmovalni večigralski modus, kjer nastopiš kot Kresnička ali Lovec in se kot del štiričlanske ekipe udariš s konkurenčnim moštvom. Na razgibanih kartah sta na voljo dve varianti moštvenega deathmatcha in občutek je samosvoj, saj je veliko plazenja, prihajanja za hrbet, streljanja v glave, iskanja priboljškov ter ekipnega truda. Krovno se trudiš za preživetje svojega tabora, kar traja okrog osemdeset bitk. Ob tem je igralska baza na playstationu 4 enotna, kajti ni treba dokupovati MP-kart. Prav tako so dodali dobro uro dolg dokumentarec o izdelavi igre, ki si ga je priporočljivo ogledati, in samotarsko razširitev Left Behind, ki pove Eličino zgodbo ter je na PS3 stal 15 evrov. Vendar sem za tako pošten sold pričakoval zglancanost do obisti in nekaj udarnega, svežega. Tega nisem dobil. Remastered ni Director's Cut, marveč HD-olepšanka v pravem pomenu besede, brez posegov v jedro.
Ki pa je še vedno zdravo in kljub sitnim detajlom kot celota deluje odlično. Tistemu, ki je Last of Us že izkusil na PS3, ni treba na vrat na nos v štacuno. Če pa igre ne poznaš in ti vsaj malo dogaja misel na zaskrbljeno tiholazenje med krvoločnim ohrovtom, ne škrtari. Joel in Ellie čakata, da ti pokažeta konec, ob katerem boš obnemel.



Oddworld: New 'n' Tasty

Igranje starih špilov je vedno povezano s tveganjem, da se bo nežna patina časa zdrgnila in boš pod njo namesto sočnega grižljaja mladosti odkril mumificirano, režeče truplo. Starejši kot je naslov, več riskiraš, in dosti je takih, ki jih danes ob nekdaj oboževanih igricah za spectrum in žlahto prime srat. Enostavno sta tehnologija in dizajn preveč napredovala, da bi bila večina njih – čast izjemam! – relevantna izven učenjaškega zanimanja.
Postavi se torej vprašanje, kje potegniti črto. Pri osembitnih igračkah, na katerih so se kalili prvi igrotvorci? Šestnajstbitnih konzolah, ki so stavile na 2D-grafiko? Prvi generaciji 3D-pospeševalnikov, ko smo buljili v zglajene Larine joške? Ali pri prelomu tisočletja, ko se je trirazsežnost uveljavila, dvodimenzionalnost pa se ni hotela predati?
Vsekakor so se na dobo malo pred paniko okrog Y2K spomnili pri firmi Oddworld Inhabitants, kjer so z neodvisno angleško hišo Just Add Water poprijeli za štafeto proslavljenega niza Oddworld. S skupnimi močmi so Abe's Odyssee iz 1997 olepšali, ga prekovali v ognju ustvarjalnosti ter dobljeno tvar imenovali New 'n' Tasty. Izdali so jo v digitalni obliki za PS4 v playstationovi e-štacuni, kjer stane 30 evrov, medtem ko inačice za PC, PS3, xbox one, wii U in vito pridejo kasneje. A istočasno so se trudili, da bi ugodili ljubiteljem izvirnika. So v tem sedenju na dveh stolih zasnovo spremenili dovolj, da ne štrli iz sodobnosti kot disketni pogon v modernem peceju? Hm, hm!

Čudnostno, prečudnostno

Tujski planet Čudsvet je tak, kakršen je bil, ko smo ga zapustili pred izpolnitvijo velikopoteznih načrtov o veliko igrah (o tem pišem v sosednjem članku). Zveriženi junak Abe z zašitimi usti je suženjski loščilec tal v mesni fabriki grdih kapitalistov. Ko Abe odkrije, da hoče šef Molluck čudburgerje po novem delati iz njegove lastne življenjske vrste, Mudokonov, zbeži. Tako se začne čudiseja, ki ga popelje skozi tovarno, divjino, templje in mudokonska taborišča do konca, odvisnega od tega, koliko sotrpinov je rešil po poti.
Dosti je bilo izrečenega o prispodobah v Abe's Oddysee in sporočilo je tudi v New 'n' Tasty zastavljeno naravovarstveno in protikapitalistično, v maniri delavskega boja proti izkoriščevalcem. Zlobni tovarnarji so ugonobili hecno divjačino, izčrpali planet in spremenili avtohtone prebivalce v sužnje, ne da bi jih zanimala njihova kultura. O njej sklepamo v templjih, kjer se prevažamo z domiselnimi dvigali in s pretikanjem stikal prižigamo ognje.
Saj je v redu, da nas špil spomni, kako Zahod živi od trpljenja afriških in azijskih mezdnih delavcev ter kako si je beli človek brez skrupul prilastil marsikakšno surovino. Vendar igra ne zapolni tega metaforičnega okvira, ki ga postavi v začetnih minutah. Ko se Abe prebija čez ovire in mimo sovražnikov ter rešuje dahavske Mudokone, se zgodba in ideja razvijeta bore malo. To je danes, v času metaforično občutenih neodvisnic in štorijalno močno podprtih odprav, ki jih je že težko ločiti od filmov, zelo vidno.

Veliko preciznega skakanja čez mine z nepreciznim likom, dosti tihega, počasnega premikanja mimo smrtonosnih spečih stražarjev – tak je Tasty.



Podoba je veliko bolj zala kot v izvirniku. Prav tako zdaj ne gledamo nenehno od strani, saj je špil narejen v 2,5D. Včasih se kamera malo zasuče.



Nivoji so sestavljeni iz dokaj kratkih, med sabo ločenih podstopenj, ki delujejo kot krajši izzivi. Kljub temu se mi je igra začela kmalu vleči.



Moji lemingasti bratje

New 'n' Tasty je kakor izvirnik platformska igra z veliko skrivanja pred nadmočnimi sovražniki. Abe je namreč brez vsakršnih bojevalnih spretnosti. Zna čepeti, se rolati, teči, skakati, se gibati potihem, se držati za robove ploščadi, metati kamenje … Nič takega, kar bi bilo uporabno proti trem osrednjim vrstam tolovajev. Sligi so oboroženi varnostniki z omejeno inteligenco; scrabi so hitre, kentavrom podobne beštije; paramyti pa pajkovske nakaze, ki bežijo, dokler jih ne stisneš v kot ali ne srečajo kameradov. Tedaj planejo nate in te pomalicajo. Edina resnična moč, ki jo Abe poseduje, je prevzemanje sligovskih teles. Ko se to zgodi, je moč s stražarjem noreti okoli, pretikati ročice in streljati, dokler se ga ne naveličaš in ga ne odvržeš v prepad. Vendar telepatijo omejujejo kovinska očesa.
Capine izdatno podpirajo statične in leteče mine. Občasno dobiš priložnost, da jih razstreliš z omejeno zalogo kamnov ali oddajanjem rdeče energije, ki ti jo dajo mudokonski stražarji. A dobiš jo le, če za njimi z žvižganjem treh tonov ponoviš melodijo in jo zaključiš z mastnim prdcem. Abe zna sicer komunicirati še z navodili, naj mu nekdo sledi ali naj se ustavi. S tem usmerja rešitve potrebne Mudokone, dokler ne pridejo do čarobnega portala.

Koleriki, obvoz

Sliši se na moč zanimivo in do neke mere tudi je, vsaj če iščeš izziv. New 'n' Tasty je namreč igra stare šole, ki te rada ubije ob vsakršni nepazljivosti. Pri tem ti ne da kaj dosti orodij, da bi zganjal spretnost. Gibanje plebejčevega dolginastega, suhljato izžetega telesa je istočasno lenobno in nenatančno, tako da pri številnih skokih zadržuješ dih, če se bo vse izteklo v redu. Nič neobičajnega ni, če se ne. Po smrti, ki je nemalokrat posledica junačkove nerodnosti, se preseliš k nazadnje obiskani nadzorni točki. Te niso redke, a jih spet ni toliko, da bi bilo igranje udobno. Treba je ponavljati številna rutinska opravila, nakar običajno spet pogineš.
Bognedaj, da se ti kam mudi, kajti tedaj boš res trpel. Vse mora biti premišljeno in metodično, naj gre za tesnobne skoke čez mine v komajda zadosti široke vrzeli, tek pred zasledujočimi scrabi ali stanje po sencah. En napačen zdrz ali zvok in že kasiraš pregon ali kroglo v glavo. Vse to je med možganjem, kakšno je pravo zaporedje dejanj, strašansko zabavno! Abe ima v tej prenovljeni inačici igre sicer energijo in moč je izbrati tri zahtevnosti. Vendar je celo najnižja težavnost konkreten preizkus spretnosti, dočim najvišja z minami in drugimi nevarnostmi zapolni številne prej varne kotičke.

Slab občutek v želodcu

Glede na to, kako preprost je nadzor, se mi je zdela kaznovalna politika sama sebi namen. Okej, razumel sem, gre za boj delavca-sužnja proti establišmentu. A ta izziv ni uživantski, marveč je zgolj niz trivialnih smrti, kjer moraš vse narediti do potankosti tako, kot so si zamislili avtorji. To je dizajn, ki je bil leta '97 normalen. Zdaj pa je visoka zahtevnost povezana s kompleksnim igralnim sistemom, na primer v seriji Dark Souls, ki omogoča svobodo pristopov in te spodbuja, da poskušaš nove pristope. Celo neodvisnice, kot je The Binding of Isaac, razumejo, da nisi podgana v blodnjaku.



Mudokoni garajo v glukkonskih fabrikah, kakršna je tale. Abe jih lahko enega za drugim reši s tem, da jih previdno spelje do svetlega portala.



Abe teče pred Scrabi in upa, da bo naletel na tribalnega kamerada, kjer bo zapel in zaprdel. Drugih iger, ki bi omogočale izpuhavanje, ne pomnim!

Oddworld nasprotno pozna bore malo kreativnosti, marveč terja, da najdeš enoznačne rešitve problemov. Bodisi to, v katerem vrstnem redu pretakniti ročice, bodisi kakšna je pot za prebitje mimo sovražnikov. V tem je neka privlačnost, a na daljši rok moraš biti mazohističen, da se imaš fino ob stalnem crkavanju ob najmanjši oddaljitvi od privzetih dejanj. Po kakih osmih od desetih ur se mi je misel na še en nivo dobesedno gabila. Sploh v zunanjostno tako prijetnih naslovih, kot je tale. Pogon Unity čara krasne, četudi nekam mrtve nivoje, naj gre za kovinsko tovarno, zeleni gozd ali kamnite votline. Sedaj se prizorišča gladko pomikajo, medtem ko so se ekrani v izvirniku preklopno menjavali. Zlasti gre pohvaliti dizajn likov, ki je lepo prestal test časa. Abe kar prekipeva od osebnosti, Sligi pa se stalno pridušajo, kako je jutri plača in kako hočejo nekoga pihniti. A k igranju sem se moral siliti.

Varnost za vsak primer

Mislim, da je k temu vtisu bolj kot težavnost prispevalo dvoje dejavnikov. Prvi je nerazgibanost početja. Četudi je igra občasno nelinearna in lahko odročne prostore z Mudokoni obiskuješ po lastni volji, je Abe statična pojava, ki je veliko večino igre isti. Prav tako se množično reciklirajo tako nasprotniki kot situacije. Niti pomisliti nočem, kolikokrat sem skočil čez domala enake skupke min, kolikokrat na zelo podoben način pretental kanalje in kolikokrat s šibajočim jezdnim živinčetom Elumom prečkal smrtonosne kotanje.
Druga težava je bil občutek, da je svet umeten. Dokler je Abe v tovarni, je vse dokaj smiselno. A kasneje se iluzija raztrešči. Čemu so v pustinji in gozdu, ki so kapitalisti otrebili življenja, mine, da ne govorim o kupih stražarjev, ki jih spremljajo? Nasprotnikov ni, vse je zasužnjeno, ti pa patruljirajo kot JLA na višku hladne vojne. Modernejše igre razložijo, zakaj je okolica taka, kot je, dajo ji smisel in te povlečejo v njeno izročilo. V Abe's Oddysee in zdaj v New 'n' Tasty pa so ovire tam zato, ker pač so. Argument, da gre za pravljico, ne pije vode, saj špil deluje zaradi močne realistične komponente. To je naš svet, le karikiran in izkrivljen. Očitno pri tem ne gre brez detektorjev gibanja sredi puščave in tempeljskih izzivov, ki jih ni znal desetletja rešiti nihče razen Izbranega.

Staro in nekoliko omledno

Ustvarjalce gre sicer pohvaliti na račun truda, ki so ga vložili v dizajn. New 'n' Tasty ni Oddysee v HD, temveč je večina stopenj premetanih in nanovo zloženih, tako da so vodniki po originalu neuporabni. Špil sedaj teče lepše, o čemer sem se prepričal, ko sem šel znova igrat prvenec. Tudi moreče, obtežujoče vzdušje je na nivoju, zlasti ko se svaljkaš po temačnih predelih in preučuješ drugače precej preproste vzorce premikanja grdinov.
A pod črto je to nekoliko predrag špil, ki ga nova doba ne zanima preveč in uživa v svoji retro zahojenosti. Tak, kjer prebitje skozi en nivo terja petdeset umrtij na rovaš nikdar zanesljivega premikanja. Quick save ne deluje dobro in takisto niso dobrodošli hrošči, ki jih mrgoli in vplivajo na igranje, saj se zna Abe zatakniti v animaciji oziroma ne more uporabiti objekta. Jih preganjajo z zaplatami, toda žužkovje v takem obsegu se ne spodobi.
New 'n' Tasty ni naslov, ki bi zanimal normalnega modernega igralca. Čeprav je ličnega videza in so mu orenk pobrskali po črevcih, cika na tiste, ki so imeli radi Abe's Oddysee. Težava je v tem, da so spomini nezanesljivi in da tedanja všečnost ne zagotavlja današnje. Sam sem dober primer. Tedaj ocena osem in visokoleteče mnenje – danes šestica in kritičnost.

66 *Sneti* iznajde nov vljudnostni rek: lep prdec lepo mesto najde. Ga povabiš na obed?
PS4 Just Add Water / Oddworld Inhabitants



LORNE IN ČUDSVET

Ob izidu New 'n' Tasty za PS4 se Sneti spomni na serijo Oddworld, ki je bila kljub zafrknjenosti idejno pred svojim časom. Osvetlitve njenega slogovnega in poslovnega ozadja bo nedvomno vesel marsikateri stari ljubitelj Sligov, Slogov ter Scrabov.

Lorne Lanning si ni ničesar želel bolj od tega, da bi oblikoval lastne igre. Odkar je kot mladič prvič zagledal računalniško generirano grafiko, je vedel, da hoče početi nekaj v zvezi s tem. *"Vedel sem, da je to prihodnost. Moja prihodnost,"* pravi. Danes, pri petdesetih, je priznan razvijalec, oče serije Oddworld, lastnik firme Oddworld Inhabitants, svetovalec predsednika Umetnostne univerze v San Franciscu ter eden od vodij Akademije interaktivnih umetnosti in znanosti.

Ljubezen do tehnologije mu je bila položena v zibko, saj je njegov oče delal v vojni mornarici na jedrskih podmornicah in nosil službo domov. Kasneje je foter služboval pri Colecu, ameriškem podjetju, ki je v osemdesetih sooblikovalo igralsko krajino s konzolo colecovision. Lorne pa špilov ni nažigal le doma, temveč je obiskoval bare in arkade ter drkal Asteroide in Missile Command. Klice so bile zasejane in v mehki, pognojeni prsti domišljije nadarjenega mladostnika so kmalu odgnale.



Lorne Lanning je velik pristaš neodvisništva od klasičnih založnikov. Temu je treba dodati, da je bil ob začetku svojega indiejanstva že slaven in z blagovno znamko Oddworld. Ostalim je teže.

Od tujih do lastnih zvezd

Po srednji šoli se je Lorne učil klasičnega slikarstva in ilustriranja. Vendar ga ta pot ni zadovoljila in je kmalu preklopil na študij vizualnih učinkov ter animacije. Ko je leta 1987 diplomiral, je ugotovil, da služb za njegov profil ni v izobilju in da bo moral poprijeti za drugačno delo. Za zaslužek je sprejel službo pri firmi TRW, kjer so udejanjali Reaganov program SDI – Strategic Defense Initiative za prestrezanje balističnih jedrskih raket nesramnih komunajzarjev. Brez heca. Lorne je bil zadolžen za 3D-vizualizacijo orbitalnega prostora. *"Tam sem uzrl, kako izdelujejo vrhunske simulacije. Samo zijal sem. Ker je vojska zmerom utirala pot tehnologiji, ki je sčasoma prišla med ljudi, mi je bilo jasno, da bo tisto kmalu postalo običajna videoigra. Prisostvoval sem navidezni resničnosti, predhodnici današnjih večigralskih svetov. Ameriška vojska je to počela že davno prej, z letali, tanki, ladjami in podmornicami v eni sami veliki zbirki podatkov."*

Po postanku v TRW se je pridružil firmi za posebne učinke Rhythm & Hues, kjer je naposled počel tisto, kar se je učil – risal in animiral. Podjetje ni kdorsibodi, saj je osvojilo več oskarjev, nazadnje za tigra v Pijevem življenju, in ustvarilo znani oglas s severnim medvedom, ki žlampa coca-colo. Ni znano, koliko je bil Lorne udeležen pri takih rečeh. Je pa tam dodobra izpilil in nadgradil znanje, saj je nekaj let delal predvsem na računalniški animaciji in teksturah.

Hkrati je tam spoznal uveljavljeno producentko Sherry McKenna, ki o špilih ni vedela ničesar, a je obvladala

ABE'S ODDYSEE

(1997; PC, PS1)

Pust, domala puščoben naslov je bil to, ko si se zlagoma prebijal skozi fabriko, skalni tempelj, gozdnato območje in taborišče. V primerjavi z New 'n' Tasty je bilo v Čudiseji veliko več praznih ekranov, kjer se ni dogajalo nič, k starinskemu občutku pa sta nadalje pripomogla ostro menjavanje prizorišč glede na skrolajoče sobane v Tastyju in strikten pogled od strani. No, najbolj te je zatrla res konkretna težavnost, ki je bila neprilagodljiva in visoka. Abe je bil še večja neroda kot v novi HD-priredbi in ga ni bilo nikdar moč prav zanesljivo nadzorovati.

Njegova taboriščna pojava je bila taka, da si se za njegova kolenčka in vranico bal prav vsakič, ko se je kam odgnal. Nevarnosti pa je bilo, kot bi jih naklel, od stražarjev, ki so te ugonobili z enim samim šusom, do gosto nameščenih min, ki so se posmehovale Abovim omejenim platformskim veščinam. Težave so bile seveda tudi z Mudokoni, ki si jih reševal, saj je kak hitro zašel v past ali umrl zaradi stražarja. Če si bil z njimi preveč nepreviden, te je na kraju pričakala bednejša zaključna animacija. No, če si imel dosti potrpljenja, se je dalo uživati v kaznovalni politiki in trenju ugank v obliki pravilnih zaporedij dogodkov, naj je šlo za skoke, pretike ročic, skrivanje ali motenje sovragov. Se pravi, v otroku dobe, ko so avtorji špile še zmerom delali predvsem zase.







Firma Oddworld Inhabitants, ki s premorom že od začetka skrbi za Mudokone in ostalo čudtolpo, domuje v San Luis Obispu v Kaliforniji. To je mesto velikosti Ljubljane med LAjem in San Franciscom.

posel. Toliko časa ji je nažiral s sanjami o videoigrah, ki bi bile po zgodbi in zunanjosti na ravni filmov, da je pokapirala, o čem trobezlja. Leta 1994 sta v ta namen ustanovila lastno podjetje Oddworld Inhabitants. Naziv ni bil iz trte izvit, kajti Lorne je imel smelo vizijo. *“Nisva hotela ustvariti nečesa majhnega, temveč univerzum. Tako, kot so ga naredili Jim Henson z Muppetki, George Lucas s Star Wars in Walt Disney s svojimi junaki.”*

Modrokožni prekariat

Lorne in Sherry sta bila prva prebivalca Oddworlda, Čudsveta, ki sta si ga zamislila širokopotezno in z daljnosežnim izročilom. To je zajeten, od Zemlje desetkrat večji planet v alternativni dimenziji, katerega površje je skoraj sceloma kopensko in vroče. Zaradi vulkanske dejavnosti ima troje edinstvenih področij, vsakega s svojo težnostjo, podnebjem in vrsto okolice.
Oddworld poseljuje več življenjskih vrst, denimo pasjeliki Slogi, kentavrski Scrabi, vodne luštkaneži Gabbiti, ličinkasti Fleechi, pajkasti Paramyti, enooki Mleepi ... Med vsemi so najbolj značilni Mudokoni. To so mirne, poduhovljene, z naravo povezane človekolike nakazice izbuljenih oči in dolginastih udov, po katerih nekoliko spomnijo na Jacksonovega Goluma. Mudokoni, ki so večinska populacija na kontinentu Mudos in jim pripada Abe, posedujejo edinstveno sposobnost, da z žebranjem posebne molitve prevzamejo nadzor nad drugimi bitji. Vic je v tem, da tega nočejo uporabljati, kar jih zaradi telesne kilavosti naredi ranljive.
Njihov pacifizem je izkoristila industrijska življenjska vrsta Glukkonov, ki po Mudosu postavljajo tovarne in silijo Mudokone, da jim garajo v njih. Med temi fabrikami je mesnopredelovalna RuptureFarms, kjer se odvija Abe's Oddysee. Pri nečednih poslih Glukkonom pomagajo dvonogi lovkoustniki Sligi, ki se ob borni


Kake posebne zunanjostne subtilnosti spake v Čudsvetu ne posedujejo. Mudokoni so tako kilavi, da drugega kot miroljubni hipiji ne morejo biti, Glukkoni (na sliki) pa so seveda pohlepni zlobneži.

mezdi udinjajo za oborožene stražarje. Mudokoni in Glukkoni so bili pred tisočletji prijatelji, a ko se je nad planetom pojavila nova luna, so bili Mudokoni tisti, ki so se proglasili za nadmočneže. Zamerljivi Glukkoni so šli svojo pot in ustvarili tehnološko napredno civilizacijo, v kateri so se začeli Mudokoni zlagoma zaposlovati. Od tod je bil le korak do izkoriščanja in stanja v Abe's Oddysee ter New 'n' Tasty. Tu se glukkonski šef Mullock spomni, da bi ob manku prehrambenih surovin vsled nebrzdanega plenjenja planeta za meso uporabil kar Mudokone! O ti strahofuj!

Današnjiku primerna ideja

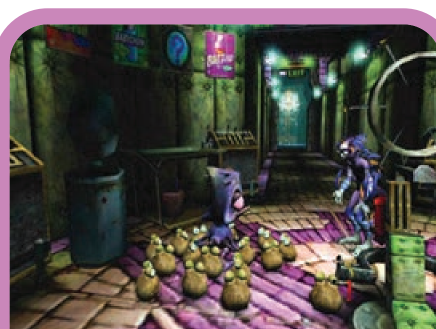
Kljub konkretnemu izročilu, ki si ga je predvsem Lorne zamislil že pred nastankom prvenca in si ga je moč sceloma prebrati na Oddworld.wikia.com, so Inhabitants izkoristili le majhen del sveta. Vseh pet iger, če štejem HD-inačico Stranger's Wratha, se odvije na celini Mudos. Ta je resda največji kontinent, a še zdaleč ni ves Oddworld. Lorne in Sherry sta pač razmišljala velikopotezno in nameravala v njem udejanjiti vsega skupaj okrog dvanajst naslovov. Med njimi ne bi bile le od strani gledane mešanice skrivanja in skakanja, kakršni so Abe's Oddysee, Abe's Exoddus in Munch's Oddysee, marveč križem pot albinskega Sliga v SligStorm, tretjeosebna streljanka Brutal Ballad of Fangus Klot, potem Squeek's Oddysee, ki bi dopolnil Abe's in Munch's, mlatilni naslov Slave Circus, večigralska rešetalka Stranger Arena in realnočasovna strategija Hand of Odd.
Lepi načrti za izviren svet, ki ni bil iz trte izvit in namenjen otročadi. Kljub simpatičnemu protagonistu in humornosti (ne spreglej čudaškega črkovanja besede 'odyssey'!) se ga je držala temačnost, ki v igrah sredi devetdesetih še ni bila pogosta. Poleg tega je nosil metaforično sporočilo. Glukkoni so bili kapitalistično tovarnarski izkoriščevalci milih, revnih, tehnološko zaostalih 'divjakov', ki so sicer bili napredni, a na svoj način. S tem so oddworldske igre zrcalile razcvet zahodne civilizacije, ki je do informacijske faze prišel skozi vojaška zavzemanja, izkoriščanje naravnih bogastev na tujih ozemljih, iztrebljanja avtohtonih narodov in sužnjelastništvo. V letu 2014 se zdi uperjanje prsta v stereotipni kapitalistični pohlep nekoliko naivno, saj smo v igrah že izkusili naprednejše, bolj izpiljeno pripovedništvo. Pred slabimi dvajsetimi leti pa je bil Oddworld v špici.
Kjer bi nemara ostal in bil še ena dolgometražna serija, če ne bi zob pokazala realnost ...



Abe's Exoddus

(1998; PC, PS1)
Exoddus ni bil pravi drugi del, temveč samostojna razširitev. Abe se je ubadal s pretežno enakimi sovražniki, ki so v utekočinivalnici SoulStorm Brewery (bagatelca: SoulStorm je bilo prvotno ime za Abe's Oddysee) predelovali v čisto malo odurne sokce. Enaka sta bili tudi grafika in način igranja, predvsem kar se tiče težavnosti. Tokrat je na reševanje čakalo tristo Mudokonov, terjana preciznost pri skakanju in gibanju pa je bila že kar nekoliko sadistična. So pa v Exoddusu popravili sistem snemanja, saj te je igra po včitanem položaju postavila točno tja, kjer si ga shranil, in ne ob nazadnje obiskano nadzorno točko. In Abe je pridobil prgišče spretnosti, med drugim je lahko s prdenjem ustvaril oblak in ga nato vodil okoli kot smrdljivega kužka, Mudokonom pa nujnosti dopovedoval z devetimi ukazi. Zaradi tega je bilo njihovo vodenje naokoli bolj zapleteno.





Munch's Oddysee

(2001; PC, xbox)
Abe se je tokrat ubadal s štiriudimi alienskimi nakazami Vykkerji, ki so zasužnjili njegove brate (no, 'brate', saj so Mudokoni brezspolni). Moči je združil z zadnjim Gabbitom Munchem, ki se je skušal dokopati do jajčkov s preostankom bitij svoje baže. Munch je bil počasen, a je znal plavati, dočim je Abe prejel sposobnost udarjanja. Med junakoma je bilo moč preklapljati in tako reševati uganke. Največja razlika je bila kajpak trirazsežnost, saj se je igra odvijala v 3D-prostoru iz pogleda od zadaj. Tudi nivoji so bili zdaj večji in bolj odprti, tako da je bilo iskanje rešitev svobodnejše. No, umrl si še zmerom zelo hitro in kljub načelni luštkanosti je bil to naslov za hardcore igralce. Ti ga niso najbolj požegnali, saj so mnogi zamerili večji poudarek na akciji in imajo Munch's Oddysee za grdega račka. Microsoft je pač potreboval udarno uspešnico za xbox in skrivanje švohotneža po sencah je gotovo ne bi prineslo.



Založniška čudimenzija

Lorne je bil pri seriji Oddworld punčka za vse. Prispeval je glasove, animiral je like, narisal je večino sveta, vključno s konceptnimi slikami in ozadji. Res je šlo za njegovo dete. Toda čeprav je menil, da lahko z lastnim vložkom in trdim delom doseže uspeh, tega ni bil deležen. Ne zato, ker bi se igre slabo prodajale – navsezadnje je šlo v promet več kot pet milijonov izvodov Abe's Oddysee, Abe's Exoddus in Munch's Oddysee. Vendar ni bil niti za belič soudeležen pri dobičku, marveč je ekipa dobila točno toliko, kolikor so bili domenjeni z založnikom GT Interactive. Se pravi plačo z regresom in božičnico, a brez vsakršnih tantiem, ki so jih kravatarji dejansko utajili. Lorne in Sherry sta najela odvetnike, ki so na sodišču dokazali, da je Oddworldaše izdajatelj nategnil. Milijonov, ki so poniknili, nista nikdar videla, sta pa vsaj dobila nazaj nadzor nad firmo, ki si jo je hotel vmes propadli GTI z nizkotnimi manevri pripojiti.

Oddworld je za naslednjo igro, Stranger's Wrath za PC in xbox, podpisal pogodbo o sodelovanju z velikanom Electronic Arts, ki je založil konzolno inačico. A izkušnja le bila le malo manj kisla. Oglaševanje je bilo tako pičlo, da je izven dokaj ozkega kroga navdušencev redkokdo vedel, da je leta 2005 izdana igra sploh na policah. EA si je več opravka kot s promocijo dal s poskusi, da bi pod pretvezo, da Wrath ustvarja izgubo, lastniško vstopil v Oddworld. Potem bi ga najverjetneje raztopil, kakor je že storil z Originom ter Bullfrogom, in nadarjence razbobnal v druge ekipe.

Lornu je bilo po izidu Strangerja dovolj založniške strahovlade. EAju je dobesedno rekel *“Fuck you very much!”* in se za nekaj let umaknil iz industrije. Med drugim je skušal tedaj udejanjiti oddworldski animirani film, na splošno pa je ta čas porabil za razmislek in doumevanje, kako podla je lahko poslovna plat sanjarijske industrije.

Igre namesto dirkalnikov

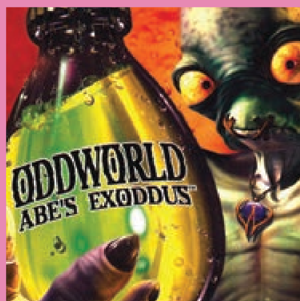
Nazaj vanjo sta ga privabila dva faktorja. Načrti za risanko, ki bi stala med 30 in 60 milijoni evrov, so zaradi krize padli v vodo. Porast digitalne distribucije pa je pomenil, da Inhabitants za izdajanje iger niso več nujno potrebovali založnika, marveč so se lahko tega lotili sami. Uspešnost strategije se je pokazala že, ko so Inhabitants dobili nazaj licenco za Oddworld in vnovič izdali Stranger's Wrath. Sami so skozi digitalne kanale prodali več izvodov, kot jih je šlo v promet, ko je zanj skrbel EA! Okrog sebe so zbrali skupnost, ki jih ni pozabila, in ravno ljudje so izglasovali, da naj bo naslednja igra po Wrathu HD rimejk Abe's Oddyseeja, New 'n' Tasty. Tega so naredili v sodelovanju z angleškimi avtorji Just Add Water.

Če bodo Tastyja prodali 250.000 izvodov, bo enakega visokoločljivostnega tretmaja s spremembo vsebine deležen Abe's Exoddus. Za morebitnega pol milijona pa Larne obljublja, da bodo razvili novo serijo, ki ne bo povezana z Oddworldom. To bo mogoče, ker jih od vsakih desetih evrov razvijalci pri tem modelu, kjer jim dobička ne odžira izdajatelj, obdržijo sedem – toliko, kolikor so prej dobili od špila, ki je stal 60 EUR. *“Če nam uspe prodati tri do pet milijonov izvodov posamezne igre, lahko začnemo vlagati v lastne prvovrstne naslove, vredne dvajset do trideset milijonov. Denar bomo porabili za kakovostne igre, ne za jadrnice in ferrarije. To je naš cilj,”* se priduša Lorne. Dosezite ga, Inhabitantje!

Oddworldi danes

Za razliko od nekaterih klasik je do iger v seriji Oddworld enostavno priti. Abe's Oddysee in Exoddus sta v izvirni obliki digitalnega dolpotega izšla tako na Steamu in GOG.com za PC kot v Playstation Storu za PS3 in vito. Druga možnost je paket Oddboxx na Steamu, v katerem dobiš tako originalne Oddysee in Exoddus kot Munch's Oddysee in Stranger's Wrath. Oddboxx stane le desetaka in se bolj splača kot kupovanje posamičnih titul ali nakup na GOG, kjer je en del petaka. Naslednja varianta je Stranger's Wrath HD, olepšana inačica te tretjeosebne streljačine, ki je za desetaka vnovič digitalno na razpolago za PC, PS3 in vito. Krasijo jo visoka jasnina, 60 sličic na sekundo, dodelani 3D-modeli, ostrejše teksture, boljši zvok in dodatne težavnostne stopnje. Wrath je na vsak način unikatna, posrečena in vredna slehernega beliča – opis najdeš v članku o HD-predelavah v Jokerju 238. Naposled je tu še manj znani Munch's Oddysee HD, z novimi teksturami in 720p-podobo ozaljšani original, namenjen le playstationu 3. Pozabljeni sta tako le odpravi Oddworld Adventures za game boy in game boy color ter odvrtek Munch's Oddysee za game boy advance, ki niso bile kaj prida.







Stranger's Wrath

(2005; PC, xbox)



Ko je šel Abe v zgodovino, smo postali Stranger, človečnjaški stvor, ki si je v zakotnem predelu Čudsveta služil kruh z najemniškim lovljenjem lokalnih banditov. V vsaki vasi smo skakali v prvi osebi in streljali v tretji, s čimer smo skušali upleniti brdavsa. Oprtan smo imeli le samostrel, vendar je bilo moč zanj izbirati vrsto municije, kar je bilo bistveno za uspeh. Paziti je bilo treba na izstrelke, urno preklapljati med pogledoma in se skrivati za naravnimi ovirami, kar je pomenilo, da je arkadnosti primešan ščepec taktike. A ko smo že mislili, da smo videli vse, je špil v drugi polovici odvrgel ponavljajočo se strukturo in se spogledal z odprtim svetom. Lokacije so postale obsežnejše, igranje pa se je pohitrilo in dalo močnejši poudarek streljanju. Dejansko se mi zdi škoda, da so Inhabitants naredili rimejk Abe's Oddyseeja in ne Strangerja 2. Ga bomo kdaj ugledali?

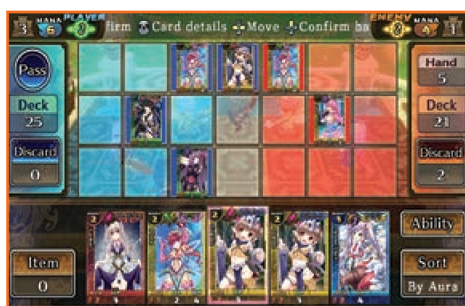




Abe je videti sproščen in se ležerno nasmiha, vendar to nedvomno ni od igranja svojih lastnih naslovov. Ti so prstnično zelo zahtevni.

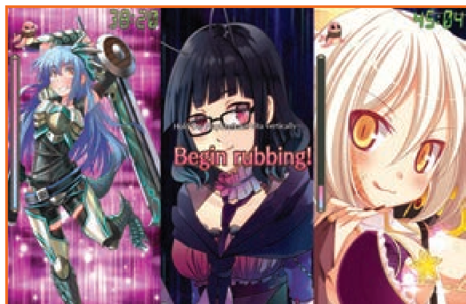
MONSTER MONPIECE

Monster Monpiece je hecna reč: taktična igra s kartami za vito, v kateri veliko drkaš zaslon. Dobesedno! Znajdeš se v fantazijski deželi Yafanir, poseljeni z ženskami in hibridnimi pošastmi – pol babami, pol monstrumi. Te ždijo v kartah in pridejo na plan ob priklicu na bojno polje, ki spomni na šahovnico. Zato je moč igro umestiti med taktične kvartopirščine. V zameno za mano, ki se sproti obnavlja, lahko na poljubno mesto na svojem območju daš pomanjkljivo oblečeno pošast, ki nato vsako rundo samodejno napravi korak v desno in na poti mlati opozicijo. Isto seveda počne nasprotnik. Linije je treba braniti in po njih hkrati napadati, saj je cilj priti do nasprotnikovega gradu in mu odvzeti tri življenja.



Devet modrih kvadratov na levi predstavlja tvojo bazo. Semkaj polagaš deklice iz naključnega nabora spodaj. Za bonuse je pametno klicati isto avro.

Sistem je kar kompleksen, saj ima vsaka babura lastno družino in avro. Po družini jih lahko spajaš v močnejše pošasti, dočim zaporedno klicanje istobarvne avre daje bonuse. Borba je dinamična in omogoča veliko pristopov, saj imaš poleg bojevnic še lokostrelke, zdravilke in izboljševalke. Nove dobivaš v boosterjih ob koncu dobro opravljene bitke tekom dolge in enolične kapanje ali jih kupiš v trgovini z igralnim denarjem. Če si neučakan, lahko kupuješ za pravi denar.
Ker imaš lahko v kupčku le tri enake karte, moraš presežke sleči, s čimer karta dobi bonus ali malus. Tedaj vito postaviš navpično in moraš na sliki izzivalne animejske dekline v slabi minuti najti njene točke vzburjenja, kar ponazarjajo zvezdice in srčki. Ko jih lociraš, jih drgneš, tapkaš ali božaš. Če si pri tem dober, odkleneš ekstremni dražilni način, kjer moraš vito istočasno drkati spredaj in zadaj. S tem dečvo popelješ v nebesa in nadgradiš karto. Da ni dolgčas, imajo nekatere dekle deviški pas, ki ga moraš odpreti s pravilnim ključem. Ključe dobiš v kampanji kot redko nagrado ali v večigralstvu za dva po internetu ali lokalni povezavi. Sobane na liniji žal niso dobro obiskane, očitno vsi raje masturbirajo na samem.



Drkanje budno spremlja tjulenj Otton, ki je specializiran za lovljenje spodnjic. Drugače njegov izraz pove, ali je dečvi dolgčas oziroma je blizu nirvane.



Kasnejše karte posedujejo še posebne lastnosti, ki jih aktiviraš z mano. Tako lahko nasprotniku fernihtaš celo linijo lokostrelcev ali sebi zvišaš napad.

To je glavni minus drugače spodobne in izvirne kvartopirske igre z zanimivim borilnim sistemom. V edinole digitalni obliki v Playstation Storu stane 30 evrov, kar je nekoliko preveč. Po drugi strani pa ni dosti iger, pri katerih bi bil zaslon po seansi kot Pollockovo platno in desni biceps dvakratnik levega. **70** ***Raveer***
Idea Factory ● vita

BATTLEHEART LEGACY

Battleheart Legacy je risankast, pisan in radoživ enoigralski akcijski erpege, ki mi je za štiri evre in pol luštno popestril tiste 'drugačne' trenutke dopusta. Se jih je kar nabralo. Saj veš, kako je, če na morje neseš s sabo igrice :).
Osnovna zgodba o naključnem junaku, ki rovari po srednjeveški sword-and-sorcery deželi in išče tajinstvene artefakte, ni odlika. A v tem žanru redko je. Več pozornosti gre simpatičnemu humorju v dialogih s številnimi neigralčevimi liki. Ko uletiš na čarovniško akademijo, predavatelj stoka, da tradicionalna magija ne privlači več mladega roda, ki pada na poklic battlemaga s plamenečimi meči, nekromantska bukva te zafrkava v glavo in s coprnico v gozdu si izmenjaš nemalo ostrih besed.



Med svobodnim premikanjem med lokacijami na nadkarti naletiš tudi na areno. Sprva te horde pregazijo, a sčasoma se vrneš in jim konansko zavdaš.

Z ljudmi je povezana napredna lastnost igre, da s čvekom rešiš določene naloge ali si odpreš oziroma zapreš določene poti. Omenjeno bukvo lahko daš čarovnici in si tako omogočiš pridobitev njenega znanja ali jo uničiš. Podobnih odločitev je dosti, lepo popestrijo sicer tipsko dogajanje s številnimi prinašalno-klavskimi kvesti in so očiten povod za vnovično igranje.
Še močnejšega da temeljna odlika – svobodno kombiniranje veščin različnih poklicev. V Legacy nisi omejen na prednosti in pomanjkljivosti poklicev. Učiš se jih lahko stihijsko, saj so vezane le na denar in višino ključnih statistik, od moči prek karizme do gibčnosti in zdržljivosti. Tako je bil moj lokostrelec malce vojščaka, da se je lahko s širnim zamahom meča znebil bližnjih sitnob, nekaj nindže, da se je skril v oblak črnine, in trohico barda, da je očaral ključne sovražnike. Kombinacij je ničkoliko in zabavno jih je testirati v iskanju ultimativnega builda. Zanj je važna oprema, ki sega od rezil in lokov prek gvanta do dveh bonusnih artefaktov.
Slično priljudna in okovov oteta je akcija. Tap na tla pomeni premik tja, nič drezanja po ekranu botruje samodejnemu mlatenju izbranega cilja z normalnimi napadi, z dotikom ikone za veščino pa dotično sprožiš. Sistemu se hitro privadiš in deluje brez večjih težav. Včasih je treba določene veščine uporabljati v pravih trenutkih in na pravih krajih, zlasti če si dvigneš težavnost. Pri tem ne gre brez opremljanja drugih artefaktov, občasno tudi menjave skillov. A večinoma gre bolj za divje spamanje sposobnosti, da se na zaslonu vse bliska in leti v luft. Že na ipadu 2 brez upočasnitev.



Če pripadaš 'daljinskemu' poklicu, kot je lokostrelec, je zelo važno, kako se giblješ v prostoru. V ta namen bi si želel nadzora z joypadom, ampak …

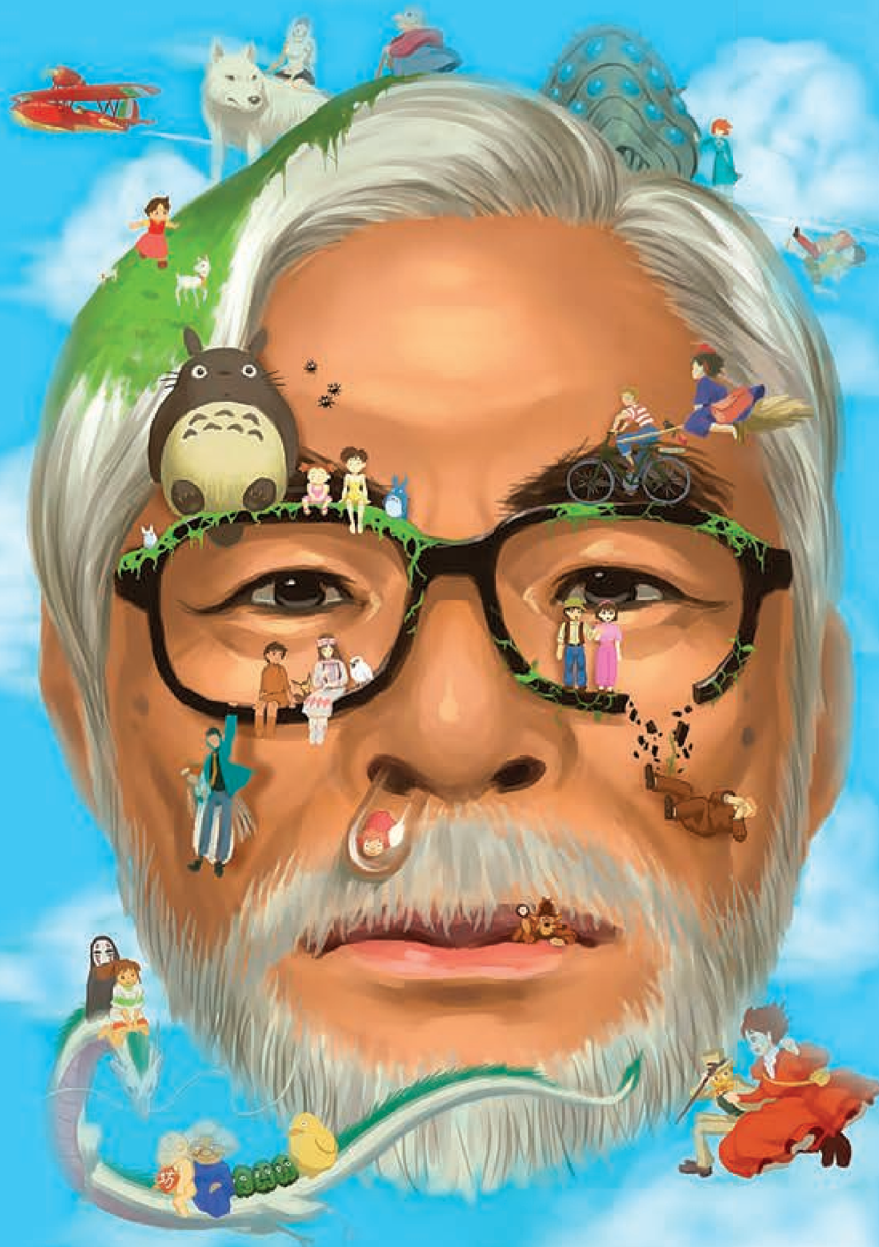
Legacy se igra lepo, škoda pa, da se po nekaj urah pritok vsebine preveč ustavi. Spočetka je videti vse v najlepšem redu, ko dobiš predse zemljevid dežele z dvema ducatoma dosegljivih lokacij, na katerih se nato pojavljajo še nove ječe. Toda za tvoj izkušenjski nivo sta primerni ena, dve temnici, ki ju nato besno grindaš za novo opremo, denar in EXP. Ta postopek zna sčasoma kar načirati, tako kot ponavljanje okolice, sovražnikov in njihovih sposobnosti. Kar naprej gledaš iste pajke, ogre, nekromante, volkove in bandite. Tudi šefi, kot so ledeniški velečrv, kraljica tarantel in usran veper, s svojimi enostavnimi vzorci niso pretirano zanimivi.
A zopet, gre za poceni mobilniško igro, ki jo je nepravično direktno primerjati z večjimi sestričnami in ki v okviru omejitev naprave deluje nenavadno dobro. Kul je za zabavo, in to ji zadostuje. **79** ***Sneti***
Mika Mobile ● iOS



Kraji so majhni in pogovoriti se je moč s komaj kom. So pa debate razgibane in hecne, da se marsikaj nasmehneš ali celo naglas zasmeješ. To je danes redko.

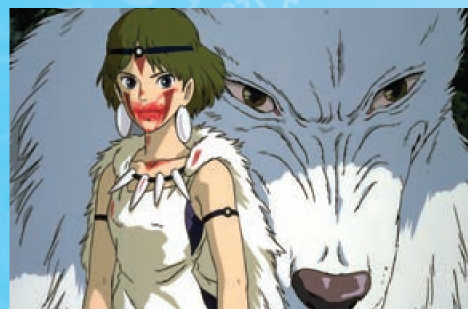
TISOČERO VIZIJ VELIKEGA MOJSTRA

指導者の千話夢幻



Vprašanje, kaj si je leta 1985 mislil Hayao Miyazaki, ko je ustanovil japonski studio Ghibli. Tistega, ki je po slabih tridesetih letih delovanja širom sveta postal sopomenka za kakovostne japonske risane celovečerce. Je hotel biti vsakomur znan? Izpovedati tisto, kar je nosil v sebi? Ali oboje? Kdo bi vedel. Celo zvesti gledalec Jurec ne.

Prvega ne pozabiš. *"To je nekaj najboljšega,"* mi je rekel prijatelj, vešč animejske tematike, pred več kot penajstimi leti, ko mi je v roke potisnil nek CD. Na ovitku me je z odločnimi očmi in krvjo okrog ust gledala junakinja, v njeni senci pa je stal ogromen bel volk. Princesa Mononoke, moja prva pustolovščina v svetu mojstra Miyazakija, ki te s svojimi občutenimi vizijami očara ter te prilepi ob ekran. Po ogledu ti liki, zgodbe in nauki ostanejo v mislih še dolgo časa. Vsaj petnajst let!



Ob tej legendarni naslovnici Princese Mononoke je lepo prikazana Miyazakijeva sposobnost ujeti duh in značaj likov že v sami sliki, brez animacije.

VSAK MOJSTER ZAČNE

Pred ustanovitvijo danes uspešnega in plodovitega studia Ghibli je Hayao Miyazaki znotraj industrije animejev opravljal raznovrstna dela. Bil je oblikovalec likov, animator in režiser, skrbel je za scenarije in sedal za risarsko mizo. Ne glede na to, da njegovo ime za povprečno razgledanega Slovenca ni zveneče, si je v otroštvu marsikdo ogledal kakšno risanko, kjer je imel Hayao prste zraven. Na misel padejo predvsem Hajdi, Od Apeninov do Andov in Rdečelaska Anne. Vse tri so pred časom vrteli tako na nemško govorečih kot italijanskih programih.

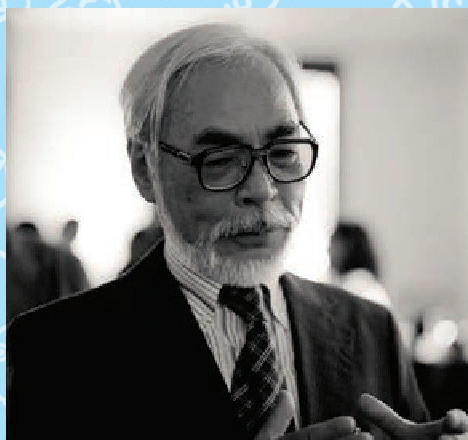
Že tedaj so se začeli kazati značilni znaki Miyazakijevega sloga, ki karakterne značilnosti likov spretno zapakira v zunanjo podobo. Tako so skorajda vsi otroci, ki v osnovi poosebljajo nedolžnost in iskrenost, idealizirani. Resnejši in odraslejši liki pa so upodobljeni bolj realistično, brez animejsko velikih oči in neproporcionalno velikih delov telesa. Točno iz tega razloga so njegove vizije za tako privlačne za široko občinstvo. Značaji se pri njegovih izdelkih ne izraža le z animacijo, ampak je močna tudi pri statičnih prizorih in risbah. Kar ne velja le za Princeso Mononoke – vsi njegovi izdelki vzbudijo čustva, ki se naenkrat prikradejo in te prevzamejo. Naj gre za smeh ali sočutje, veselje ali žalost. Tako, kot se je Miyazaki poigral z mojim zaznavanjem, se poigrava z občutenjem vseh gledalcev, ki se znajo v njegove izdelke poglobiti.



Ponyo je priredba Andersenove morske deklice. Predstavlja še en poskus ubeseditve okoljevarstvene tematike, ki je Miyazakiju zelo pri srcu.

Po nekaj letih udejstvovanja pri drugih firmah je bila logična posledica ustanovitev lastnega studia. Hayao je pridobil finančno, fizično in psihološko podporo dolgoletnega prijatelja in sodelavca Isaa Takahate. Ta je bil zaposlen kot animator pri Toei Animation, fabriki, znani predvsem po TV-serijah Dragon Ball in Sailor Moon. Oba sta bila pomalem sita štancarskega dela za male ekrane in sta v industrijo hotela prinesti svežino ter kakovostno produkcijo

Ideja se je po treh letih pridobivanja dodatnih sredstev spremenila v dejstvo in leta 1985 se je v register daljnovzhodnih podjetij vpisal animacijski studio z arabskim imenom Ghibli, ki pomeni 'vroče'. Njihov prvi uradni izdelek je bila steampunkovska dogodivščina Laputa – Castle in the Sky.



Hayao Miyazaki pozornosti ne mara preveč. Tudi ob prejetju nagrad mu je vselej nerodno stopiti na oder in spregovoriti pred publiko.

STRMA POT NAVZGOR

Ghibli so odtlej pridno nadaljevali s proizvodnjo celovečercev, enkrat pod taktirko Miyazakija, drugič Takahate. Ta je prišel na vrsto takoj pri drugem filmu leta 1988, ko je režiral Grob kresnićk, ki je pretresel publiko s psihološko vojno brutalnostjo. A ne glede na to, kdo je filmom predsedoval, je bil vsak naslednji uspešnejši od prejšnjega. Tja do Princese Mononoke, ki ji je prvi pripadla čast širše distribucije na zahodu pod Disneyjem. Ozaljšali so jo z vrhunsko sinhronizacijo, med drugim z glasovi popularnih Claire Danes, Gillian Anderson in drugih, ter jo okrepili z zdravim oglaševanjem.

Film je bil za takratne razmere, sploh glede na ostalo azijsko produkcijo, precejšnja uspešnica. Pri velikem Dju so tedaj zavohali denar in si zagotovili zahodno zastopstvo še za nadaljnje primerne Ghiblijeve filme. Mogoče bi bilo dobro, da se še sami kdaj lotijo česa bolj odraslega ali zahtevnejšega. Nenazadnje bi jim lahko bil uspeh teh animejev v spodbudo za kak projekt, ki po naravi ni muzikal ali komedija s forami na prvo žogo.



Ghiblijevi izdelki pogosto izžarevajo nekakšno vsakdanjost in spokojnost, razen seveda, kadar se štorije odvijajo v fantazijskih svetovih.



Porco Rosso je lahkotna pripoved o pilotu med prvo svetovno vojno, ki ga je (po njegovem) doletela božja kazen in se je zato prelevil v pujsa.

Vrhunec svetovne slave je Miyazaki doživel s podelitvijo oskarja za Čudežno potovanje leta 2001 – sočasno z ugibanji, ali se bo počasi vendarle upokojil in prepustil taktirko drugim. Sam je rad zatrjeval, da je trenutni film zadnji in da bo njegovo mesto nato prevzel njegov sin Goro Miyazaki. A se kar ni mogel umakniti. To spet dokazuje njegov The Wind Rises iz lanskega leta, za katerega je prejel zlati globus in nominacijo za oskarja.

DISNEY VZHODA, A BOLJŠI

Miyazakiju in Ghibliju radi nadevajo ime 'japonski Disney' zaradi čiste, prijludne risbe. Vendar so si izdelki iz teh dveh studiev po notranjem ustroju precej različni. Medtem ko so ameriške risanke pogosto trivialne, s črno-belim prikazom in moraliziranjem, se Japonci tematik lotevajo na drug način. Ghiblijeve risanke svet neredko kažejo iz več zornih kotov, meje med dobrim in zlom so veliko bolj zabrisane. Tako je od samega nastanka studia, ki je nastal po več letih vsakovrstnega Miyazakijevega udejstvovanja.

Njegovi najboljši animeji združujejo vrhunskost na vseh tehničnih ravneh: izjemna animacija, dopadljiva zvočna podlaga, pretanjeno rezanje. A vse to znajo tudi pri Disneyu. Kaj je torej pri Japoncih drugače? Dve besedi: melodika in liki. Miyazaki zna film posneti tako, da lahko vsak gledalec, naj bo star ali mlad, iz filma potegne nekaj, s čemur se lahko poistoveti. Pomemben gradnik na poti do tega so dodelani in premišljeni liki, ki morajo odigrati predpisane vloge znotraj filmske fabule, obenem pa pri občinstvu sprožiti odzive, razmišljanja, moralne dileme. Pri modernih



Totoro je z nasmeškom in priljubljenostjo hitro postal glavna maskota Ghiblija. Zato se že nekaj časa pojavlja v uvodni špici vsakega filma.

POHOD V NEZNANO

Studio Ghibli je v povezavi s tvrdko Level 5 pred kratkim izdal solidno tokijsko frpjko Ni no Kuni: Wrath of the White Witch za PS3 (J236, 77), ki te postavi v vlogo glavnega junaka v pravljičnem svetu s čudnimi govorečimi stvori in posrečenim besednim humorjem. Igra je nekaj edinstvenega predvsem zato, ker sodelovanja risarskega studia in razvijalca iger na taki ravni še ni bilo. Risarski mojstri so imeli proste roke pri oblikovanju likov in monstrumov ter orisu štorije, Level 5 pa so poskrbeli za spodobno igralsko ogrodje. Čeprav se špil ujame večino pasti frpjk s poteznimi boji, je vreden ogleda zgolj zaradi vrhunske predstavitve, ki se na določenih mestih lahko kosa z najboljšimi Miyazakijevimi deli. Glede na uspešno prodajo se ne bi čudil, če bodo najavili naslednika oziroma podobno sodelovanje s sličnim izidom.



GHIBLI NA DOTIK

Posebno doživetje je Ghiblijev muzej v predmestju Tokia. Tam ti ne postrežejo le z originalnimi scenariji in snemalnimi knjigami za domala vse Ghiblijeve nedigitalne izdelke, temveč ponudijo obči javnosti ogled nevidenih kratkih risank in drugih eksperimentov. Že zgradba je sama po sebi nekaj posebnega in spominja na značilne hiške iz animejev. Ima okrogla okna, zavite stopnice, samosvojo razporeditev prostorov in vrt, na katerem se lahko obiskovalec zazre v velikansko kopijo robota iz Lapute. Na vhodu pa te v kiosku za prodajo vstopnic pričaka pošastek Totoro. Ustanova je najboljše doživetje Ghiblijevega sveta v resničnosti. Obiskovalec se mora zgolj sprostiti, pozabiti na tegobe vsakdana in uživati v vseh teh čudežnih podobah. Pofočk je kajpakda obvezen za vse ljubitelje animejev in Ghiblijevega sveta. Če si že preletel pol sveta do Dežele vzhajajočega sonca, si preprosto moraš vzeti tistih trideset minut za vlak do Mitake. Zagotovljeno ne boš razočaran.



NAJČUDOVITEJŠI POLDUCATNIK

PRINCESS MONONOKE

Med obrambo rodne vasi Ashitako, zadnjega princa iz plemena Emišev, zastrupi gozdni demon. Edina možnost za njegovo ozdravljenje je skrivnostni gozdni duh. Pot do njega vodi mimo amazonske dekline San, ki jo vaščani kličejo princesa Mononoke. Ta vidi ljudi kot neizprosne pošasti, ki sekajo gozd in uničujejo njen dom. Ashitaka in San se zbližata, a osebni zaplet preraste v epsko prispodobo boja človeka proti naravii. To pa nima posledic le za gozdne prebivalce, temveč za celotno človeštvo. Fabula je izpod peresa velikega mojstra osebno in je ostra družbena kritika, zavita v celofan osebne romance, a brez holivudske osladnosti in pretiranega srečnega konca.



SPIRITED AWAY

Japonski odgovor na Alico je za Čudežno potovanje umestno primerjava, saj zgodba o Chihiro ni enosmerna rajža do pričakovanega konca, temveč preplet mistike, psihologije in simbolizma, za katerega je Miyazaki dobil oskarja. Domiseln in čaroben svet iz japonske mitologije, ki ga mlada junakinja po nesreči obišče, gledalcu nudi vpogled v življenje monstrumov in božanstev. Naj gre za čistilno akcijo umazanega rečnega kralja ali čuvanje gigantskega deteta. Spirited Away je nadgradnja Totora, ki opusti otroškost in nedolžnost ter prenese povest o dekletu, ki mora za vrnitev v svoj svet sprejeti odgovornost ter odrasti.



MY NEIGHBOUR TOTORO

Nobena Ghiblijeva zbirka ni popolna brez omembe lika, ki je skorajda njihova maskota. Zgodba o prigodah sester Satsuki in Mei ter ogromnega, a prijaznega Totora je sinonim za risanko brez nasilja, naphano z miyazakijevsko igrivostjo in nedolžnostjo. Rdeča nit ni povezana zgodba, temveč gre za vinjete iz vsakdanjega življenja očeta z dvema hčerkama, medtem ko je mama v bolnišnici, pri čemer risanko pevevata preprostost in veselje do življenja. Nenazadnje je prav ta izdelek dal enega najbolj znanih prizorov v zgodovini japonske animacije. Komur se ob gledanju scene na avtobusni postaji ne bo ogrelo srce, ga pač nima.



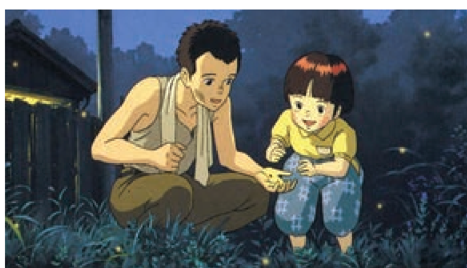
LAPUTA: CASTLE IN THE SKY

Uradni Ghiblijev prvenec je bil že konec osemdesetih recept za uspeh. Leteči otok si izposodi iz Swiftovih Guliverjevih potovanj, ki ga zavije v popularen steampunkovski pridih z letečimi pirati in parnimi roboti. Če prištejemo značilni Miyazakijev slog in pravljično fabulo o iskanju skrivnostnega otoka na nebu, dobimo izdelek, ki je tako sporočilno (optimizem kot gonilna sila življenja, odpoved materializmu, spoštovanje vseh živih bitij) kot tehnično (ves celovečerec so naredili ročno) še danes na zavidljivem nivoju. Hkrati je to tisto delo, ki je začrtalo nadaljnjo ustvarjalno pot in značilno melodiko, ki preveva dela iz studia Ghibli.



GRAVE OF THE FIREFLIES

Hotaru no Haka ali Grob kresničk je tista risanka iz Ghiblijevega opusa, ki se gledalcev najbolj dotakne. Posneta je po istoimenskem avtobiografskem romanu Akijukija Nosake in pripoveduje zgodbo o Seitu in Setsuko, bratu in sestri, ki se med drugo svetovno vojno borita za preživetje. Realističnega prikaza grozot v nobenem trenutku ne prekrijeta značilna pisanost in risarski slog. Gledalec zato ne bi smel biti presenečen nad bridkim zaključkom, saj se mu ta dejansko razodene že v prvih trenutkih. Na kraju za razliko od glavnih likov zunanji opazovalci niso deležni duševnega očiščenja. Ostaneta jim le cmok v grlu in občutek, da ogledanega zlepa ne bodo pozabili.



HOWL'S MOVING CASTLE

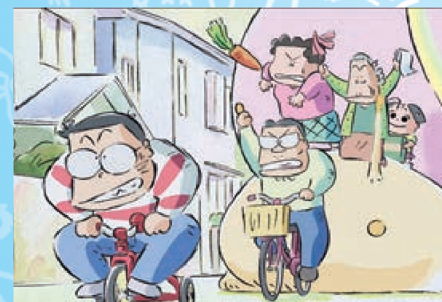
Mlado klobučarko Sophie doleti posebna nesreča, saj jo čarovnica iz pustinje prekolne in jo spremeni v osivelo starko. A Zofka se ne vda v usodo in se kot čistilka vseli v gibljivi grad čarovnika Howla. Ta z njim potuje po svetu in s skrivnostnimi močmi pomaga pri zajezitvi krvave vojne, ki divja med ljudmi. Z vsakim novim posegom vanjo Howl izgubi košček človečnosti, ki mu jo lahko povrne le prava ljubezen. Tipično pravljično ljubezensko zgodbo zaokrožujejo liki, ki niso črno-beli: radoživa starka, nečimrn čarovnik, poredni ognjeni demon in pohlevna čarovnica. Nihče ni zares zloben, a tudi dobrota meče senco. Lušten filmič za vso družino.



zahodnih risankah se pogosto bolj stavi na formo – veliko petja, računalniške animacije, poceni humor na prvo žogo, tudi straniščni. Ogled katere izmed Ghiblijevih klasik pa je dogodek, ki ga zlepa ne pozabiš. Po vseh teh letih delovanja imamo lahko tako studio Ghibli za institucijo v industriji animejev, pa tudi širše. Njihovi filmi, predvsem Miyazakijevi, so sopomenke za vrhunsko produkcijo, prepoznavno povsod po svetu.

STRELI V PRAZNO

A vsaka zgodba o uspehu ima drugo, temnejšo stran. Čeprav je pri Ghibliju težko govoriti o neuspehu, saj so vsi njihovi filmi finančno uspešni, je znotraj družine kar nekaj grdih račkov, ki kazijo drugače spoliran portfelj studia. Da ne bo pomote, ne gre za izdelke, ki bi bili zanič ali negledljivi. Namesto tega ne dosegajo tistih standardov, s katerimi Ghibli običajno razvajajo navdušence. Ko se pred začetkom filma pojavi značilni napis na modri podlagi z izrisanim pošastkom Totorom, ki se kot maskota studia pojavlja vse od začetka devetdesetih, pač pričakuješ celostno doživetje, ki ga dolgo ne pozabiš.



Pri sosedih Yamadovih se takoj opazi drugačen, neznačilen slog. Eksperiment se ni posrečil, saj nismo odtlej videli ničesar podobnega.

Včasih ni tako. Med nekoliko slabše izdelke spada My Neighbours the Yamadas iz 1999, obskurna zbirka v celovečerec stisnjenih kratkih zgodb o družini Yamada brez repa in glave, rdeče niti ali kakovostne animacije. Še en kandidat za malino so Zgodbe iz Zemljemorja, priredba sicer izvrstnega in resnega fantazijskega romana Ursule K. Le Guin. Animacijsko in produkcijsko so na nivoju, jih pa pestijo površinski liki in nedodelana štorija. Zlobni jeziki pravijo, da bi lahko bil prav ta film razlog, da Miyazaki senior še ni v penziji, saj je režijo in scenarij prepustil sinu, ki se ni odrezal.

POGLED NAPREJ

Kar se tiče Ghiblija pri nas, izgleda zadeva bolj klavrno, nekaj dosežkov pa je vseeno moč našteti. Tako so z oskarjem nagrajeni film Čudežno potovanje celo sinhronizirali. Ob istem času so v naših kinodvoranah predvajali pet let staro Princeso Mononoke po načelu kuj železo, dokler je vroče, Čarovnik Howl in gibljivi grad pa je slovensko premiero dočakal na ljubljanskem filmskem festivalu Liffe, preden so ga sprejeli v omejeni kinoprogram. Za ostale, zlasti novejše filme, ti ne preostane drugega kot internetni ploščkovni nakup.
Nasprotno od situacije doma je na Japonskem že poskrbljeno za novosti in kot se za tak studio spodobi, imajo v ognju več želez. The Tale of Princess Kaguya je pohod po japonskih kinodvoranah začel lani in po scenariju Takahate, ki je prvič po letu 1999 spet sedel na režiserski stolček, pripove-



V zadnjem času se zdi, da se pri Ghibliju spet bolj osredotočajo na realistične pripovedi z liki v ospredju. Prihajajoča Marnie sledi tej smernici.

duje tradicionalno japonsko zgodbo o sneženi princesi. A prvi vtisi so bili bolj zadržani. Drugi celovečerec kanijo sploviti letos poleti, gre za priredbo romana Joan G. Robinson When Marnie Was There. Zna biti na nivoju, čeprav spet brez mojstrskega odtisa. Tako lahko ljubitelji Miyazakija samo čakamo in upamo, da bodo lahko njegovi nasledniki in sodelavci znali v svoje izdelke vnesti to, s čemer nas je on pridoma razvajal. Globoke osebnosti, domiselne svetove in nepremagljivo moč ter lahkotnost pripovedovanja.

No, temu navzlic je mojster en sam. Zato se nadejamo, da se bo v bližnji prihodnosti znova odločil sesti na režiserski stolček, kjer bo gledalcem pričaral tisto, kar zna najbolje – edinstveno izkušnjo.

THE WIND RISES

Kaze Tachinu ali po naše Veter se dviga pripoveduje o Jiru Horikoshiju, ki si želi postati pilot, vendar mu to preprečuje kratkovidnost. Tako se po srečanju z (resničnim) italijanskim izdelovalcem letal Capronijem odloči, da bo avione raje načrtoval. Med študijem spozna mlado Naoko, ki ji v prometni nesreči priskoči na pomoč. Prav ta dogodek zaznamuje začetek zgodbe o sreči in izgubi, veselju in žalosti ter hrepenenju po nedosegljivem.

Čudovito animirani Wind Rises se razliko od fantastičnih svetov, tipičnih za Miyazakija, poglablja v duše in skrbi likov v realnosti. Sprva počasno spoznavanje okoliščin, pomembnih za razumevanje ravnanj in mišljenja protagonistov, zlagoma prerasteta v preplet čustev in v fabulo, ki kljub navidezni zateženosti nosi prepoznaven Ghiblijev pečat. Gre za karakterno dramo, ki ni primerna za otroke in se lahko po sporočilnosti primerja z Grave of the Fireflies. Jiro je poosebljena radovednost in radoživost, ki se vedno, ko ga življenje potolče, vrne močnejši, Naoko pa je njegovo nasprotje – umirjena, a močna žena, ki se kljub slutnji zaveda, da mora Jira prepustiti njegovi največji strasti.

Ravno simbolika brezpogojne ljubezni in medsebojnega spoštovanja, ki se stopnjujeta do žalostnega, toda katarzičnega zaključka, je botrovala letošnji nominaciji za oskarja. Wind Rises bi ga moral prejeti, saj gre za vrhunsko metaforo življenjskega kroga, kjer se po vsaki izgubi porodi priložnost za nekaj novega.

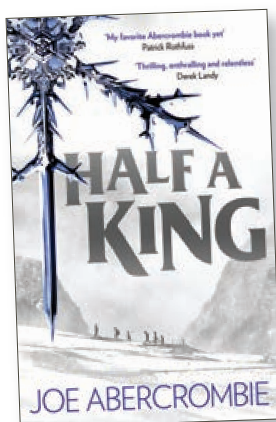


Sneti prebere svežo povest Half a King uveljavljenega fantazijskega avtorja Abercrombieja, znanega po odrobljenih glavah in pikrosti. V slovenščini ga nimamo, a bi jako sedel naši suicidno-samoobtoževalni duši.

KRALJA POL

Nič čudnega ni, da so mi pisarije Joea Abercrombieja nemudoma ugajale. Komaj 39-letni Britanec je urezan iz istega blaga kot jaz, kakor bi rekli na Otoku. Je dete Monty Pythonov, Črnega gada in Ricka Mayalla, Tolkiena in LeGuinove, prodornih ameriških TV-serij (Galactica, Dexter, Sopranovi ...) in videoiger. Tako je dejal že v intervjuju, ki smo ga z njim opravili pred petimi leti – id tega članka na Joker.si je 6294.

Našteto se je skuhalo v zanimivo pašteto, katere največja značilnost je, da se jemlje resno in se istočasno ne. Njegovi liki trpijo, so pohabljeni in brezupni, maščevalni, ne preživijo vsi. Bitke so opisane doživeto, krvavo, s črevastimi podrobnostmi in sesekljanjem junakov v ništrc, kajti v Abercrombiejevi prozi ni klasičnih junakov. Toda pisec vedno najde čas in prostor za ironijo in sarkazem, za iskanje svetlega v temnem, čeprav se to svetlo ne iskri. Če bi on pisal Gospodarja Prstanov, bi bila Frodo in Samo porivača, Aragorn bi poginil sedem centimetrov od krone in Arwen bi bila škrbasta lezbijka, podložna zgubani Galadriel. Gandalf in Balrog? Ne sprašuj.



Angležev ustvarjalni vigenj je naprej zažarel pred osmimi leti z romanom The Blade Itself. Ta je prerasel v trilogijo First Law, svet, v katerem se ta dogaja, pa je bil deležen še treh samostojnih knjig in niz kratkih zgodb. No, več o njegovih preteklih odličnostih najdeš v okvirju. Zdaj je čas za najnovejši roman.



Abercrombie je študiral psihologijo, na idejo o temačnem fantazijskem romanu pa je prišel ravno na faksu. Uresničitev je trajala kakih osem let.

Rdeča runska volna

Half a King se iztrga iz First Lawove dimenzije, umerjene po srednjem veku. Odvije se v novem svetu, ki je pretežno vikinški, le da s posebnostmi. Ospredje je običajno, kakršnega bi pričakoval od sodobne fantazije, ki jo je zaznamoval George R. R. Martin. Krepki vojščaki in samozavestne ženske, neprijazna krajina in spletkarstva v ozadju, plemenske in družinske zdrahe, umrli očetje in čudaški sinovi. Ti vikingi so presenetljivo realistični, med drugim veliko trgujejo, tako z dobrinami kot s sužnji. Enako so počeli pravi rogateži, o katerih smo vedež priobčili v Jokerju 234 (id 10351). Pozna se, da Abercrombie rad preučuje zgodovino. Vendar se ji ne udinja, če to pomeni boljšo zgodbo, in v ozadju novega romana se dogaja marsikaj širšega. Najbolj očitne so navezave na 'dobo vilinov', ki so za sabo pustili skrivnostne zgradbe in neuničljive artefakte. So bili to res elfi ali pa se Half a King dogaja po jedrski katastrofi, ki je uničila civilizacijo in preoblikovala površje? Navsezadnje protagonisti vandrajo po območju, klicanem Razbito morje. Druga možnost je, da nismo več na Zemlji. Kakšna je resnica, bomo v nadaljevanju Half a World izvedeli kmalu, saj Joe nima navade zavlačevati z izdajo naslednjega dela kot GRRM in Patrick Rothfuss, ki je prispeval izjavico na naslovnici.

Pokvečenec na prestolu

V drugem delu bomo spremljali prigode aktualnega glavnega lika, še enega v vrsti Abercrombiejevih pohabljencev, kot je bil inkvizitor Glokta v First Law. Yarvi je najmlajši sin enega od vikinških vladarjev, ki zaradi odmaknjenosti v krvni liniji in prirojeno pohabljene roke skoraj postane dvorni svetovalec, nakar ga sosledje naključij (pa so res, hm hm?!) speha na prestol. Tobogan dogodkov ga nese dalje, na suženjsko ladjo, kjer se spre z gusarsko morjeplovko, ter nazaj proti domu, kjer ga čaka žlahta strgana plahta. Vmes ni magije, ognjenih krogel, zaklinjanja bogov, temačnih negativcev in podobnih ostankov klasične visoke fantazije. Samo ljudje, poniglavi in pohlepni, strahopetni, koristoljubni, okrutni, pa včasih plemeniti in pogumni. Pretežno tedaj, ko je nujno.
Čeprav se sliši kot še en First Law, je Half a King nekoliko drugačna povest, bolj lahkotna in instantno berljiva. Kakih 350 strani dolga knjiga je krajša, vitkejša in manj zamorjena, kot smo od Joea vajeni. Stavi na hitro sosledje dogodkov, še hitrejše kot v Last Argument of Kings in slično filmsko kot pri Sandersonu, a vseeno bolj literarno. Prigode občasno niso najbolj smiselno povezane, nekaj jih je celo privlečenih za lase. A ko kaj takega ugotoviš, že drviš v naslednji beg, krvavi mečevalski obračun ali vratolomni zasuk štorije.
To ni pazljivo sestavljena, do poslednjega opilka zdrgnjena epska fantazija, temveč akcijsko pustolovski roman, namenjen zlasti sprostitvi. Če je kdaj bil kak fantasy kakovostno plažno branje, je to to.

ABERCROMBIEJEV KOMBI ČRK

Še ne štiridesetletni Britanec, ki je svojčas delal na glasbenih dokumentarcih, preden je začel tržiti literarne izmišljotine, je plodovit avtor. Tu so navedena njegova ostala večja dela.

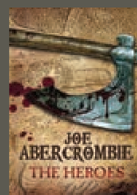


THE BLADE ITSELF
Začetni del trilogije First Law, kjer spoznamo pohabljenega inkvizitorja Glokto, ki uživa v mučenju, in barbara Devetoprstnika, ki rad zapada v bloodlust. Prihodnost srednjeveške dežele je negotova in s severa prihaja nevarnost. Mar kdaj ne?

BEFORE THEY ARE HANGED
Stasiti vikinški bojevniki v Half a King imajo prednike v drugem delu First Lawa, kjer drek zadene ventilator, sablja pa marsikateri korpus. Junaki serijsko cepajo v mesoreznico, da kri prši daleč naokoli … med Gloktinim blaznim hehetanjem.

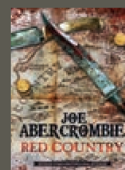
LAST ARGUMENT OF KINGS
Prej je kvazi Angležem pretilo s severa, zdaj še z juga. Krvava tepežkanja in ostudna zasliševanja si sledijo po tekočem traku, da si od škrlatnih prščev kar malo omotičen. Toda kot pri kvalitetni nesreči na avtocesti pogleda ne moreš odvrniti.

BEST SERVED COLD
Če ti trilogijasti špeh ni po volji, a ti Abercrombie diši, vzemi v roke ta samostojni roman. Prizorišče je Italiji podobna dežela Styria, po kateri hara vojščakinja Monza in išče maščevanje. Moraliziranja ni, le pokvečeni, zajebani lajf na šesto potenco.

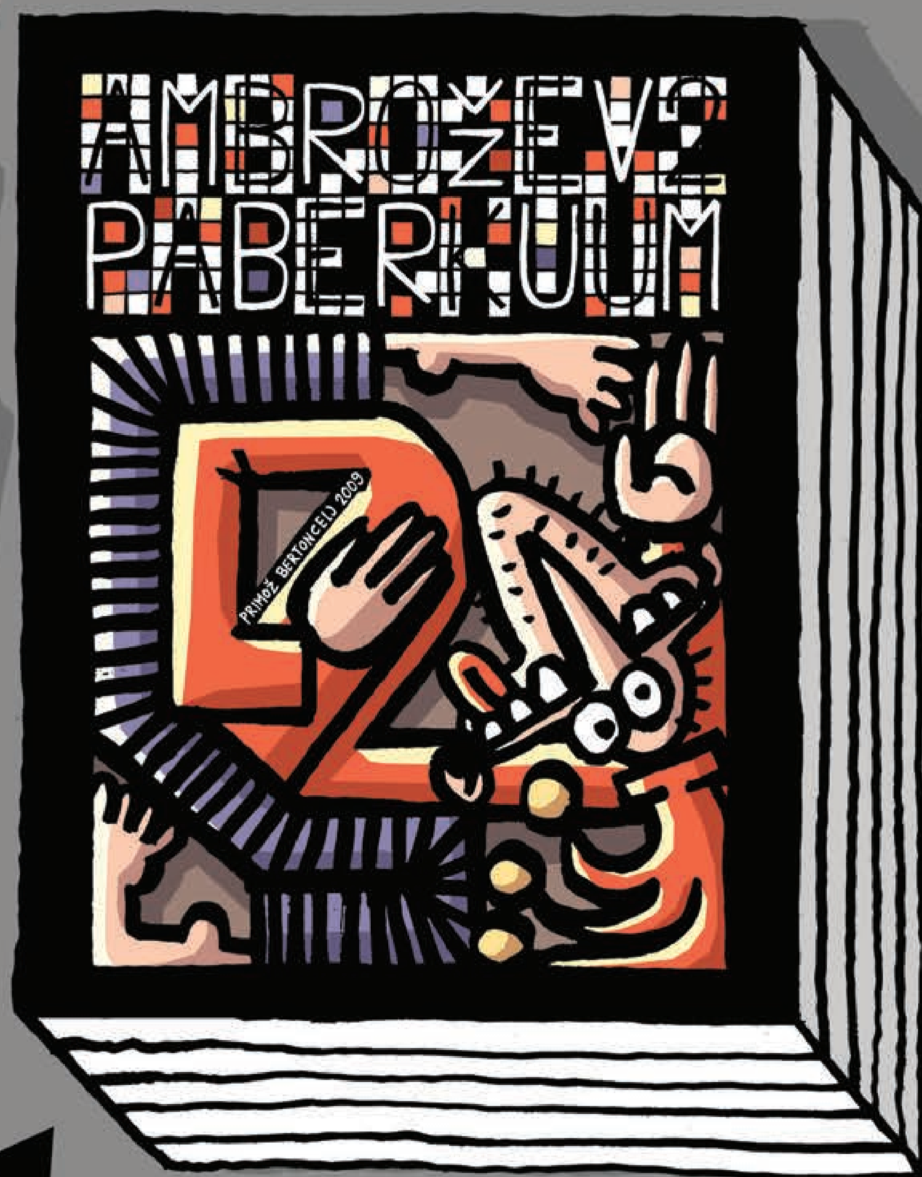


THE HEROES
Drugo samostojno delo v svetu First Law se odvije v nekaj dneh vojskovanja divjaških severnjakov in postrojenih sil Unije. Na piki se znajdeta klasično junaštvo in romantično gledanje na vojno, ki v čreva faše konkretno helebardo.

RED COUNTRY
Edina Abercrombiejeva knjiga, ki je v črkožeru nisem opisal, je tretja samostojnica Red Country. To pa zato, ker sem jo po prvi tretjini odložil, kajti čudaško posiljeno združevanje srednjega veka in vesterna mi nikakor ni potegnilo. Mogoče bo tebi.







„AMBROŽEV PABERKUUM 2" JE TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV. NA 183 STRANEH SO V NJEJ ZBRANI STRIPI OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188. ZBIRKO LAHKO ZA 25 EUR NAROČIŠ NA JOKER@JOKER.SI

CENA POLEG SAME ZBIRKE VKLJUČUJE ŠE POŠTNINO IN PA DOŽIVLJENSKI, PRENOSLJIVI (POD POGOJEM, DA STE STALNO NASELJENI NA ANTARKTIKI) IN BREZ OPOZORILA OB VSAKEM TRENUTKU ARBITRARNO RAZVELJAVLJIVI ODPUSTEK ZA DOZDAJŠNJO NE-NAROČITEV TE ZBIRKE, KAR JE PRAV ZARES IN BREZ DVOMA EDEN RESNEJŠIH PREKRŠKOV ZOPER RED VESOLJA.

THE EXPENDABLES 3

Silvestru dajem spoštovanje za projekt Expendables, s katerim iz naftalina vlači tako sebe kot nebroj drugih igralskih dedkov. Ekipno se nato podajajo na specialistične vojaške misije stare šole, kakršnih smo bili vajeni v osemdesetih. Nič hekanja, bondovskih igrač in druge visoke tehnologije, le mitraljezi, miniguni, pištole, noži in pesti! Ter težave s prostato. Marsikomu prva filma nista dogajala in resnici na ljubo je dvojka tudi mene razočarala. A še vedno mi je gledanje Slyja, Dolfa, Švarcija, Jetlija, Stathama in številnih drugih dovolj simpatično ter edinstveno.
V tretji odpravi je Chuck sicer izostal, Willis je bojda zahteval preveč denarja in Van Damme si ni opomogel od zlomljene hrbtenice, toda akciji se pridruži troje novinih starcev. Na strani dobrih se tepeta Wesley Snipes in Harrison Ford, negativec pa je to pot Mel Gibson. A kakor v tem pogledu nadaljevanje sledi tradiciji, kakovost ravno tako ostaja v negativnem trendu, ki grozi, da bo četrti del na ravni zadnjega Universal Soldierja. Eden od razlogov je, da Stallone skoči čez plot in najame trop brezveznih mladičev, ki ne izpadejo posrečeno. Pogrešljivcev pač ne maramo zato, ker jih je toliko naenkrat na kupu, marveč zato, kdor so. Saj stari znanci so prisotni, toda premalo v prvem planu. Film odreže zajeten kos trem docela nepoznanim obrazom in ruvaški babi Rondi Rousey, za katero vedo edinole navdušenci nad UFCjem. Vračaj pare! Za nameček se moštvu pridruži pavlihasti lik Banderasa, ki je čisto neumesten in samo čakaš, kdaj bo ven potegnil čigumije orbit. Zdi se, kot da so producenti na dan snemanja pogledali v čakalnico v studiu in najeli, kar je bilo pač pri roki.



Prva vrsta kul, zadnja nekul. Slyju je z enko uspelo narediti nekaj novega, a če hoče furati serijo naprej, naj to počne samo z nekaj osrednjimi liki in kakovostno. Ne pa, da se Jet Lee sploh ne tepe, marveč ima vlogo Arnoldovega ljubimca!

Liki, dasi nerazviti, terjajo svoj odrski čas, zato je preveč gobcanja, globokoumnega moraliziranja in mrščenja od botoksa nategnjenih ksihtov. Dobri dve uri vsebujeta konkreten zehalni del in vmes te že ima, da bi ugasnil ..., no, zapustil kinodvorano. Akcija po eksplozivnosti sicer ne razočara, je pa dobesedno igričarska: spektakularna in raznolika, vendar obenem čisto nesmiselna in nadnaravna. Da se gledalec ne bi naveličal, se malo streljajo, pa nožkajo, tankujejo in obilno pretepajo, vse naenkrat. Sovražni soldati prihajajo v valovih in padajo pod svincem ter udarci kot snopi, dobrim fantom pa ne zavdajo niti eksplozije tankovskih granat in bazuk. Neinteraktivni Battlefield! Saj ne rečem, da terjam verodostojnost. Se razume, da je to risanka, ki se dela norca celo sama iz sebe. Toda bedarije vseeno že žalijo gledalca. Takisto zgodba, zelo verjetno domislica enega popoldneva. Lokacija je Asmanistan, to je tista dežela, ki meji na Krakozijo in Koromandijo, v njej pa govorijo srboalbanščino. Toda zaključni del in nekaj nasmehljivih enovrstičnic, ki se bolj tikajo igralcev kot filmskih vlog, vseeno oceno dvignejo na dvojko. Za družbo moških, ki ob pivu in čipsu rada stresa dovtipe na rovaš gledanega, se razume. Nikakor pa ta igričarski trailer ni za v kino, kamoli punco peljat. ***LordFebo***

V naših dvoranah Pogrešljivcev najbrž ne bo. Lahko jih greste gledat čez mejo ali pa njih povabite k sebi.

MONTY PYTHON LIVE! (MOSTLY)

Legendarna otoška zasedba Monty Python, o kateri smo obširno pisali v Jokerju 235, se je pred tridesetimi leti po slastno nesramnem filmu The Meaning of Life odločila oditi iz blišča reflektorjev. Člani so se raztepli po lastnih, bolj ali manj uspešnih projektih. Vedno se je šušljalo, da bo zasedba najbolj odtrgane humoristične serije vseh časov prišla skupaj, še posebej, ker so ostali dobri prijatelji. A po nepričakovani smrti Grahama Chapmana leta 1989 je upanje bolj kot ne zamrlo.
Kljub temu so bili ljubitelji neumorni v prošnjah, Pythonovci pa so jih enako neumorno zavračali z izjavo, da se bodo vrnili takrat, ko bo z njimi tudi Graham. A vendarle se je v njih nekaj prelomilo, kajti lani so napovedali, da bodo kljub vsemu pripravili zadnjo predstavo. Ko so karte prišle v spletno prodajo, so bile razprodane v pičlih 43 sekundah! Tu ne govorimo o zakotnem gledališču, marveč o greenwiški areni O2, ki ima dvajset tisoč sedežev! To jih je spodbodlo, da so igranje podaljšali na deset predstav. Zadnjo med njimi smo si lahko ogledali v naših kinematografih.
Kdor je pričakoval, da bo videl izviren material oziroma poskočneže, kot jih pomni s televizije pred štiridesetimi leti, se je uštel. Cleese, Palin, Gilliam, Jones in Idle so stari, kar so nam vrgli pod nos že v uvodnem spotu, ko Mick Jagger stoično komentira, kateri idiot bi pri teh letih še hodil na turneje, paradiral po odru in ponavljal zlajnane vrstice. Nenazadnje je bil podnaslov predstave 'Enega smo že, pet jih še čaka'. Vseeno pa so ob pomoči odlične plesne skupine in podpornega orkestra pripravili nostalgično odrsko uprizoritev. Morda ni bila tehnično brezhibna, zato pa polna spominov in predvsem kemije, ki je med peterico še kako prisotna. Le redkim je bilo mar, da so na trenutke odtavali z začrtanega scenarija, padli v čisto improvizacijo ali kar sredi skeča bruhnili v smeh, ker je eden od njih izrekel nepričakovano kajlo. Občinstvo v areni in mi v kinodvoranah smo se smejali z njimi.
V triurni predstavi s pol ure odmora na sredini so se zvrstili zvečine vsi najbolj zapomnljivi skeči, vključno z mrtvo papigo, spamom, štirimi Yorkširci in špansko inkvizicijo, kot tudi ponarodeli napevi na čelu z Every Sperm is Sacred. Piko na so pristavili plesalci z odličnimi koreografijami, med katerimi so izstopale Ministrstvo smešne hoje (kolki Johna Cleesa niso več za te hece), balet o spamu in Penis Song. Dogajanje v živo so kombinirali s starimi posnetki, medtem ko so pripravljali oder za novo točko. Tam sta se jim kot gosta pridružila Eddie Izzard in Mike Myers, ni pa šlo niti brez krutih strelic proti angleškemu tabloidu Daily Mail, ki jih je v kritiki raztrgal, ter voditeljem Top Geara, ker so riti.
To je bilo to. Konec sta pospremili osmrtnici: Graham Chapman – 1941-1989, Monty Python – 1967-2014. In če slednji kdo ni hotel verjeti, mu je bil namenjen zadnji napis: “Zdaj pa odjebite.” ***Quattro***

Če niste mogli odjebati v živo, poiščite predstavo na internetih ali počakajte na plošček.



Moram priznati, da nisem pričakoval geriatrikov v negližejih. “HA! NIHČE NE PRIČAKUJE GERIATRIKOV V NEGLIŽEJIH! Naše orožje sta presenečenje! In gnus!”



Ena bolj posrečenih domislic je bila združitev skeča o predzadnji večerji s pesmijo Every Sperm is Sacred. Vključno s pomanjkljivo oblečenimi nunani in velikim finalom gigantskih ejakulirajočih kurcev na odru.

DAWN OF THE PLANET OF THE APES

V novičnemu zagonu slovite franšize Planet opic smo pred nekaj leti očitali plehkost, saj je v želji biti novi 'origin story' preveč banalizirala in premalo raziskovala novopridobljeno 'človeškost' pri nam najbolj podobnih primatih. Kljub temu je večkratno pokrila stroške produkcije in nadaljevanje ni bilo pod vprašajem. Letos smo ga končno dobili in z veseljem lahko rečem, da so tokrat nalogo opravili dosti bolje.
Težko to ni bilo, kajti uničujoči virus je človeško vrsto v desetih letih ne le zdesetkal, marveč postotkal. Civilizacije praktično ni več, redki srečneži, ki so bili na ALZ-113 imuni, pa se stiskajo v ruševinah in skušajo preživeti, kakor vejo in znajo. Medtem v gozdu, kamor je zbežal Cezar z ostalimi opicami, raste močna populacija, ki zna jezditi, vihteti orožje, uči svoje mlade brati in je novo upanje za planet. Vse pa se spremeni, ko iz San Francisca pride ekipa ljudi, ki želi usposobiti hidroelektrarno, saj potrebujejo elektriko. Med njimi in plemenom primatov pride do neogibnega konflikta – a izkaže se, da niso vsi ljudje slabi, hkrati pa, da lahko eno gnilo jabolko uniči celo gajbico. Še več, Cezar na lastni koži občuti, da pred delitvijo in sovraštvom niso imune niti opice. Vse, kar je mukoma gradil celo desetletje, lahko dobesedno pogori v le nekaj dneh.



Podari opici inteligenco in pričela bo graditi civilizacijo. Omogoči ji dostop do orožja in izumila bo vojno. Kako srhljivo znano se to sliši!

Zora planeta opic uporabi enostavno premiso, da se končno poglobi v odnose med opicami, dekonstruira idealno združbo, ki si je je želel Cezar, in ga postavi v situacijo, ki je ljudem domača: izdajo s strani svojega prvega pribočnika, zaslepljenega od sovraštva. Cezar je nemilo opomnjen, da so za njegovo inteligenco zaslužni ljudje in da jih ne gre enostransko pospraviti v koš kot izmečke planeta, marveč je treba soditi vsakega posameznika posebej, kosmatega ali ne. K temu pomaga človeška zasedba, v prvi vrsti Malcolm (Jason Clarke), ki je vodil ekspedicijo v gozd, njegova punce Ellie in sin Alexander. Začuda je manj markanten Gary Oldman kot vodja človeške enklave, saj je njegov lik dokaj bled in predvsem kaotičen.
Resda je človeška zasedba plehka, v ozadju. Tudi štorija je okorna, da ne rečem plitka. Nakar te prešine: to je vendar film o inteligentnih opicah, ne ljudeh. Te svojo nanovo odkrito pamet uporabljajo nerodno, saj še niso imele časa razviti prefinjenih in zahrbtnih taktik, ki smo jih zmožni ljudje. Potem doumeš, da je narävnost bebavi načrt, s katerim pribočnik vzame pleme Cezarju, v resnici višek njegove inteligentnosti. Tako zelo primerljive z malo bolj možgansko omejenimi pripadniki naše vrste. S tega stališča je Zora pretresljiv film, še posebej za poletni blockbuster, kajti v dvigajočih se majmunih prepoznaš človeške lastnosti. Ravno tiste slabe. ***Quattro***
Zora je vstala le v Cineplexxih, a tudi tam že bledi.



Tako Cezar kot človeški Malcolm sta v srcu idealista, ki hočeta le najboljše in verjameta, da smo po srcu vsi dobri. Obema se sanje porušijo, a na koncu mora dati opica lekcijo človeku.

HERCULES

Po predfilmu sodeč bi moral biti Herkul tipska fantazijska razturačina, kakršnih smo od Hollywooda poleti vajeni. Starogrški mitološki mišičnjak, sin boga Zevsa in smrtnice, mora opraviti dvanajst del za pomiritev Zevsove žene Here. Med drugim z mešanico sile in zvitosti ubije večglavo zmajeliko pošast Hidro, odere nemejskega leva, ugonobi erimantskega merjasca, Hesperidam sune jabolka ter pripelje Kerbera, psa čuvarja podzemlja. Na ta opravila se osredotoča trailer, ki pa zavaja. Hercules namreč ni praznoglava udrihalnica žestokih zverin, temveč zanimiva, nadvse gledljiva mešanica lahkotnejših, komedijantskih elementov z realističnim mlatenjem, ki se ga nenehno drži pridih osnovnega vprašanja. Tistega, ki bara: kdaj je junak resnično junak in kaj ga takega naredi? So to zunanji dejavniki? Ali lastno prepričanje, ki pride od kod?



Slavni rokoborec Dwayne Johnson (42) se je za Herkula nabildal še bolj skrajno. Pol leta je drgnil uteži šestkrat na teden po uro in pol, začenši ob zori.



Med realistične bojevalne elemente film za zabavo rulje vtika hecnosti v slogu šekši amazonske lokostrelke, ki je nekje med Gatlingovim topom in Konanom.

Herkul (Dwayne 'The Rock' Johnson) je v tej, na stripu temelječi inačici nekoliko ostarel bojevnik, ki se potika po Grčiji in službuje različnim ponudnikom. Verovanje, da je Zevsov sin, izkorišča za rihtanje poslov, pri katerih mu pomaga pisana druščina. S sandalom nagazi v drek tedaj, ko se začne udinjati pri ostarelem kralju Trakije, čigar zemljo naj bi ogrožali kentavri in temne sile. Pa jo res?
Mogoče, mogoče ne. Vsekakor je Hercules, ki mu Skaloviti daruje zelo primeren stas in glas, akcijada s podtoni, malce v slogu prvega 300, čeprav ni tako izrecno krvava. Na površju je nekaj spektakularnih spopadov, začenši z izsečki iz ducata del (ki jih odjavna špica fino predrugači – ostani v dvorani!) in nadaljevavši s podvigi, ki jih zmore le nekdo skrajno močan. Konji delajo salte, kipi padajo, zlobneži letijo po luftu, volcje cvileč bežijo. Po gobcu zna Herkul vsekakor dobro usekati, naj bo s pestjo ali gorjačo. Toda mogočništva, ki jih stori, so ukoreninjena v resničnosti in puščajo dvom. Še več, film aktivno jemlje na piko praznoverje neumnežev, ki verjamejo zgodbicam, da se potolažijo in najdejo pogum. To stori skozi lik Heraklejevega nečaka in starega 'preroka', za katerega ne veš točno, ali mu bogovi res govorijo ali pa je pošteno trčen. Ter z vlačenjem tančic z nadnaravnih elementov, ki jih predstavi v drugačni luči.



Če terjaš epski prikaz Heraklejevih mitoloških nalog, kot obljublja napovednik, te zna film dodobra razočarati. Onegavljenja nadnaravnega je malo.

Glasuješ lahko za to ali za ono, si misliš, da je Herkul res Zevsov sin ali ne. Na vsak način film postavlja širša vprašanja o naravi junaštva in na nekatera tudi odgovarja. Temu doda neznačilno krepko merico resnične bojne in vojaške taktike, ki jo sicer na žalost pomeša s krneki trenutki, ter kanalizira starodavne pripovedke, v kateri so bile najhujše prav družinske krutosti. Skupno vzeto prijetno presenečenje, ki ima ponuditi dosti več od tipičnega poletnega swords-and-sandals blockbusterja – in od tistega, kar pokaže napovednik. ***Sneti***
Boje možatih Grkov in hotne Amazonke najdeš v kinu.

THE SIGNAL

Če pričnejo klapi v trilerju neznanec pošiljati čudno pošto in esemese, to običajno pomeni, da bodo njeni člani kmalu na nelepe in kričeče načine storili konec. The Signal pa je znanstvenofantastičen film, ne slasher. Zato troje prijateljev ob zasledovanju skrivnostnega hekerja, ki jim žuga s sporočili, ne naleti na kakšnega morilca, marveč na – nezemljane. To je pa hitro eskaliralo, bi dejali.



Nicu (levo) in Jonahu za haxxanje zadošča že banja v motelu. Ves film je bil posnet le z dvema milijonoma dolarjev. Tozadevno spomni na Apollo 18.

Osrednji junak, študent Nic Eastman, se nato znajde v tesno zaprtem ameriškem laboratoriju. Nasproti mu sedi glavni preiskovalec dr. Wallace Damon v podobi Laurenca Fishburna, oblečen v bel kombinezon. Znanstveniki namreč niti sami še nimajo pojma, kaj se je zgodilo, in se nočejo okužiti s čim, kar bi prilezlo iz Nicovih telesnih odprtin. Če so v resnici znanstveniki. Fantetu je vse skupaj vsak dan bolj sumljivo, kajti nalagajo mu na videz nesmiselne eksperimente. Kot odličen matematik in računalničar zgrunta, da laboratorij deluje na moč čudno. In kje vraga je njegov prijatelj Jonah? In čemu je punca Haley v komi?
Prva polovica Signala luštno stopnjuje napetost, kajti Nic je borec in kljub vse bolj paraliziranim nogam skuša misterijem na vsak način priti do dna. Film stalno streže z obrati, vključno z največjim finalnim. Kopica namigov te drži pokonci, tempo pa narekuje Nicov notranji boj z dvomi in nerazrešena situacija s punco, saj se zveza že dlje časa krha. Vzdušje še začinijo hladni barvni toni in približana kamera. V tem oziru The Signal pogleduje proti ZF-klasikam, kot so Solaris, Moon in Cube ter ni akcijada. Boja ni prav dosti in še tedaj je mnogo prepuščenega domišljiji.
Toda čeprav bi si režiser William Eubank želel, da se njegov film primerja z omenjenimi, jih še zdaleč ne doseže. Z izjemo Fishburna neizkušena ekipa dobrih elementov filma ni znala izraziti v celoti. Karakterno je edini izdelan Nic, Jonah in Haley ostaneta neizkoriščena. V drugi polovici se začno vrstiti nelogičnosti in slabo razloženi ter po nepotrebnem upočasnjeni kadri. Najbolj pa vtisu zavda predvidljivost, saj konec zgruntaš že mnogo pred zaključkom. Za povrh ne nosi bistvene sporočilne vrednosti. The Signal je zato primeren kvečjemu kot triler za družabno preživetje večera. Bolj pa se je vanj brezveze poglabljati, saj ga kmalu pozabiš. ***Aggressor***

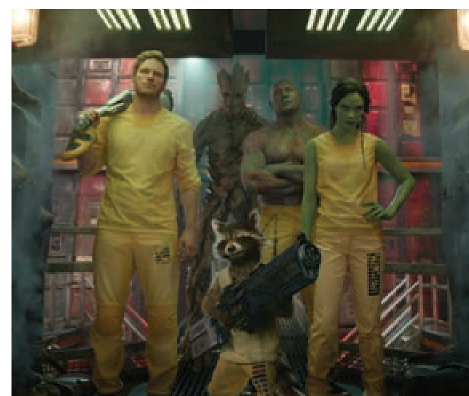
Vesoljci študente ugrabljajo v ljubljanskem Koloseju od 14. tega meseca.



Fishburnov pomirjujoči glas je nasprotje kaosa v Nicovi glavi in njegova metodičnost je strašljiva. No, kultnosti Event Horizona pa The Signal ne bo ponovil.

GUARDIANS OF THE GALAXY

Del stripovskih filmov se v strahu, da ne bi izpadel kot pofl, jemlje blazno resno. A niso vsi taki, zlasti ne iz štalce založnika Marvela, ki je bolj sproščen kot DC Comics z nočnim Batmanom, resnim Supermanom in sodniško Justice League. Marvelovi so zajebantski Iron Man, lahkotni Avengers, okvirno najstniški Spider-Man … in zdaj Guardians of the Galaxy. Pri nas je ta vesoljsko junaški strip neznan, vendar gre za staro reč, ki korenini v davnem letu 1969, modernejša inačica pa v 2008. Je precej specifičen, saj z veliko žlico nameša tako vsemirsko ZF-dramatiko kot odbito smešnico. Natanko tako kot film.



Drevesnik, ki stoji v ozadju, je zanimiv lik, čigar poreklo raziščejo stripi. V filmu je omejen na pridušanje "I am Groot!" z glasom Vina Diesla. Najlažji honorar vseh časov. Rakuna smo v špilih drugače že videli, in sicer v pretepačini Marvel vs. Capcom.



Neusmiljena interstelarna pobijalka, ki išče nežnost … napol blazen mišičnjak, ki terja maščevanje za smrt družine … in heroj, ki je po telesu moški, po možganih pa otrok – to je klapa Reševalcev galaksije.

Guardians se odvijajo v oddaljenem vesolju, osrednji junak pa je Peter Quill aka Star-Lord (Chris Pratt). Tipčka kot mladiča ugrabijo izvenzemeljci in zdaj službuje kot zmikavtski vojščak za galaktično kriminalno združbo. Ko si prisvoji mogočen artefakt, privleče pozornost versko blaznega medzvezdnega poglavarja Ronana, ki mu je življenjski kvest, da očisti nespodobni planet Xandar. Okrog sebe zbere druščino, med njimi vroče zeleno alienko Gamoro (avatarka Zoe Saldana), nabildanca Draxa (WWEjevec Dave Bautista), živčnega rakuna Rocketa in humanoidno drevo Groota. Skupaj se zoperstavijo fanatiku Ronanu in njegovemu šefu, titanu Thanosu.
Sliši se strašansko resno, vendar je značaj filma komedijantski. Začenši s prijetno butastim Star-Lordom, ki se nenehno pomika med herojem in bedakom. Pod nadimkom ga ne pozna nihče, zaradi česar je žalosten, pot do artefakta pa odpleše na disko megamiks iz Sonyjevega walkmana. Tvorijo ga stare popevke tipa Hooked on a Feeling, ki mu jih je na kaseto nasnela za rakom umirajoča mati. Ne opomoremo si še dobro od lolanja na njegove neumne frise, že smo v zaporu, kjer rakunov briljantni načrt za pobeg sfiži hodeči hrast. Druščina pa se zbliža tako, da slovarsko načitani Drax prispodob ne jemlje več dobesedno in da se opiti Rocket uspe zadržati pred umorom vseh okoli sebe.
Težko je spregledati, kako Guardians brijejo norce iz superjunaških stereotipov, zlasti iz druščine, ki rešuje vesolje, saj gre tu bolj za jerbas lakomnih polsposobnežev, ki jim je naklonjena sreča. A težko je reči, da gre za parodijo ali satiro, ki bi se poglobljeno ubadala s kliše ji in jih razgrajevala. To bi bilo preveč za izvirno tematiko in za množice kinohodcev, ki jim je tak poletni spektakel namenjen.
Film je bolj ena taka sproščena zafrkancija brez posebnega sporočila, ki klasike, kot je Star Wars, kanalizira zato, da se takoj počutiš domače in se imaš fino. Ob vseh vicih, tudi mnogih interno geekovskih, izvrstnih učinkih in vratolomnem tempu strelskih obračunov, mlatenj, bežanj ter pilotiranj se težko nimaš. Marvelovi fani pa bodo veseli navezav na širši univerzum, kjer je Ronanova krogla eden od mogočnih Tesseractov in je Thanos navezava na Avengerje. Glede na to, da so se ti in X-Meni z Guardiani v stripih že povezali, bi znalo biti napovedano nadaljevanje še močneje vpeto v Marvelovo širše vesolje. ***Sneti***

Rakuna, drevo in trapca uloviš v kinu, ki je najbolj primerno okolje za zabaven, z efekti nabit rompompom.

PIHALNIK NA DUŠO

Sneti si ogleda novi dokumentarec o igrah Video Games: The Movie. V njem mu CliffyB, hollywoodski B-listarji in ta sumljivi hobit zanesenjaško razložita, kaj vse bi zamudil, če se z njimi ne bi ubadal.

Zate ne vem, a sam sem mimo faze, ko sem vsakomur, ki me je bil pripravljen poslušati, vročekrvno razlagal, kako nadmočne so lahko te strašansko prezirane igrice. Ne pravim, da me ne moti več pomanjševalnica in da nimam na jeziku ostre besede za tistega, ki se špilom posmehuje, ne vedoč, o čem govori. Vendar se zadržim in si mislim: *"Če si tako trapast, da zaničuješ področje, ki ga ne poznaš in ki je po priljubljenosti v normalnih deželah preseglo film, je to tvoj problem."*

Ako je tovrsten osebek pripravljen na debato in izmenjavo znanja, mu svetujem kak članek v Jokerju, video na Tubi, knjigo ali dokumentarec o igrah. Slednjih se je že kar nabralo, naj gre za Chasing Ghosts, ki se bavi z zoro videoiger ... Indie Game: The Movie, ki beleži tegobe razvoja neodvisnih naslovov ... ali The King of Kong, ki se osredotoča na podiranje rekordov. Na ta seznam bi uvrstil tudi novi doku Video Games: The Movie, ki popisuje preteklost elektronske zabave in vpogleda nekatere njene opazne gradnike. A izpostavil bi ga bolj pogojno.

Nostalgija izpostavljenih

Uro in štirideset dolg ameriški film se otvori z montažo, ki mi je v oči priklicala solzico. V par minutah spolzi mimo zgodovina videoger, od grafično bednih začetkov v slogu Ponga prek že uglednejših Pac-Mana in Maria do prvih poligonov in sodobnih filmolikih špilov, kot sta Uncharted ter Mass Effect. Razlika je očitna in pomenljiva. Začeli smo pri svetlobnih točkicah, zdaj smo pri fotorealizmu. Nato govorec Sean Astin, Samo iz Gospodarja Prstanov, navede dejstva, ki govorijo o tem, da je povprečni igralec v svojih tridesetih in da nas je skoraj polovica žensk. S tem se vzpostavi štimunga, usmerjena v jemanje videoiger kot nekaj resnega, naprednega in odraslega.

Prav to radi poudarijo intervjujanci v kratkih izjavah, ki so nabite z oboževanjem področja. Lastno gejmersko preteklost obelodanijo nekateri čezlužni medijski znaneži z B-seznama, kot sta igralca Wil Wheaton (Wesley Crusher v Star Treku) in David Faison (Chris Turk v Scrubs) ter pisec Max Landis. Frisi iz industrije pa dajo uvid v področje, naj gre za Petra Molyneuxa, ki sprego-vori o tem, da so igre definitivno umetnost, očeta Deus Exa Warrena Spectorja, Atarijevega očanca Nolana Bushnella ali CliffyBja, ki je bil hkrati producent in ima kot večni nakladač nekaj povedati o vsem.

Umetnost je le ena od tematik, ki se jim Video Games: The Movie posveti. V več časovnih pasažah se sprehodimo po zgodovini videoiger od prve konzole, Magnavoxove odyssey, prek atarija 2600 in NESa do xboxa 360. Pri vsaki vidimo akcijske montaže udarnih naslovov in poslušamo navdušenje omenjenih person, ki jim je mama kupila konzolo ravno do časa, da so padli razred, ali so eno leto vsak dan šopali Doom v lokalni mreži. Med drugim smo deležni navdušenja nad oblakom, skočimo nazaj na zlom čezlužnega trga videoiger leta 1983, opozorjeni smo na težavnost starih naslovov, dobimo nekaj uvida v globalno večigralsko skupnost in prisostvujemo poveličevanju geekovstva.

Medij, ki vsem vlada

Zmeda ni navidezna, kajti film je kaotičen in neorganizirano skače po časovni premici, s čimer tvega gledalčevo zmedenost. Poleg tega ne ve, na koga bi se osredotočil, zato neznalcem utruja s pojmi, kot sta raster in bitna karta, poznavalcem pa z razlago totalnih osnov.

To ni edini greh. Dosti je napak v slogu napačnih napisov (Octarina of Time?!) in videov, na primer, ko glas žebra o nintendu 64, gledamo pa playstationovega Spyra. Za Evropejca ni blagodejna osredotočenost na ZDA in konzole. Najhuje pa je, da hoče dokumentarec v omejeni čas stlačiti toliko, da se posamičnim elementom posveti kvečjemu za nekaj minut. Posledično ni nobene razprave, dvoma, drugih mnenj, globinskega gledanja. Nasilne igre? Ste ja nori, te pa res ne morejo vplivati na nikogar – saj imamo starostne oznake! Ob tem je stalno na piedestalu sodobni, filmu podobni blockbuster, ki je bojda skrajna faza evolucije videoiger. Nasploh sta podobnost Hollywoodu in osredotočanje na podajanje zgodb ideal, ki naj bi ga videoigre lovile. Mehanike igranja in pristopi so zanemarjeni, da ne rečem zaničevani.

Enorazsežnost stopa z roko v roki s fanboyizmom. V Video Games: The Movie ni prostora za trohico dvoma o tem, da so igre nič manj kot ultimativna oblika zabave, znanja in umetnosti. Uporabljeni argumenti za to so trhli, v slogu *"Umetnost je nekaj, kar namenoma izzove odziv v nekom, torej so igre umetnost."* Ja, tudi pasji drek ga izzove, če ti ga vržem v glavo. Ravno ta film bi se moral zavedati, da smo se leta 2014 v Združenih državah že krepko zavihteli mimo točke, kjer je treba pridigati o finosti špilov. Mesijanstvo zaide v take skrajnosti, da slišimo, da igre spreminjajo človeške paritvene navade in celo evolucijo!

Mogoče nekoč ob devetih zvečer

Če bi hotel biti Video Games: The Movie učinkovit in spoštovan, bi se moral bolj osredotočiti ali postati televizijska serija. Tako izpade kot dosti plitek niz mnenjc in na brzaka obdelanih postavk. A po drugi strani je oboževalsko pribijanje nalezljivo in po svoje očarljivo. Za nekoga, ki se na sceno ne spozna in bi rad le videl, v čem je vic, je lahko ogled čisto prijeten. Fokusiranje na filmskost je za nas, ki poznamo širšo sliko, moteče, vendar dosti ljudi pada ravno na to. Zgodovinska plat je ob tem v redu, gibljiva slika pa je privlačnejša od člankov, ki jih priobčimo mi. Mogoče bo z Video Game: The Movie, čeprav Slovencem uradno še ni na voljo, pri nas manj totalnega neznanja v zvezi z 'igricami'. RTV, na potezi si.



Warren Spector je delal na hudih igrah, od Wing Commanderja prek Ultim Underworld do System Shocka. V filmu se pojavi površno, kot vsebini pritiče.



Nintenda je vse polno, ni pa japonski velikan ničesar prispeval v proračun. Tega so avtorji zapolnili na Kickstarterju, kjer so hoteli 60 in dobili 107 jurjev.



Clifford 'CliffyB' Bleszinski ima z Gears of War in Unreal Tournamentom sanjski rezime. Pri filmu je sodeloval kot večmestni govorec in tudi kot producent.



Defender (1980) je ena od strelskih starost. Film se ne spusti v njeno kakorkoli podrobno analizo, temveč jo drži v ozadju, kot bi se starikave pikslavosti nekoliko sramoval. Že vem, nima zgodbe!

253

INDIJSKI ŠAHIST (VIŠVANATAN) | GLASBENA OZNAKA ZA POČASI, POČASNO | ZNOJ ALI STEZA | IVO DANEU | VRVEŽ, VPITJE | GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO

PRIPADNIK ALPSKE RASE | ŽIVČEVJE V LOBANJI

KEMIČNA PRVINA (ZNAK Nd)

STAR SLOVAN | ROY ORBISON | ZMERNO HITER TEK

NUŠA TOME | POGOSTA PADAVINA | DRŽAVA V SR.AMERIKI

ZLORABA SNOVI, KI POVEČ. TELES. MOČ

ČASOVNA ENOTA, 60 MINUT | HELIJ | REKA V BOLGARIJI | LUKA V JEMNU

JOKER | LASTNOST GOSTEGA | VISEČA CVETNA MAČICA | DOKUMENT | NEMŠKI FILOZOF (GEORG, iz črk SAT) | KAJETAN KOVIČ | HRIB NAD POLHOVIM GRADCEM | TRSKA, TRŠČICA | PRISTAŠ ČARTIZMA | NEZNANI LETEČI PREDMET | NAKIT V UŠESU | GRŠKI OTOK | ALFI NIPIČ | AM. FILM. IGRALEC (KURT)

ISKANO GESLO

UDELEŽENKA KAKE PRIREDITVE | NOJU PODOBEN AVSTRALSKI PTIČ | AGAVI PODOBNE RASTLINE | PREBIVALEC DANSKE

DLAKA (besedi PRST zamenjaj 1. črko) | NOSAČ V HIMALAJI | POJEM IZ FIZIKE | PRITISK NA RAČUNALNIŠKO MIŠKO | PLANTAŽA

KRADLJIVEC, ZMIKAVT | ORIS | ST. KITAJ. BRENKALO (NIK nazaj) | ROMANA KRAJNČAN | DOLINA | INOSLAV (KRAJŠE) | KOVANJE | VELIKA ŽELJA PO ČEM, POŽELENJE | VEČNOST | OLIVER ANTAUER

OKRASNI KAMEN | RENIJ | KDOR PIŠE IDILE

STAREJŠI ČLAN | TEKOČA MAŠČOBA IZ SOJE

IZDELOVANJE TKANIN | POLAGALEC TLAKA

Dobitnikovci lepih špilčkov za PS4: Blaž Strmole iz Trebnjega (Knack), Jure Arih iz Ljubljane (Infamous), Saša Majcen iz Kranja (Killzone). Rešitev: MINIDISC.

Izžrebanci kražke: Ambrož Velkavrh iz Grosupljega (Grid), Luka Eržen iz Maribora (Sniper Elite II). Rešitev je bila: MARQUEZ IN NJEGOV ROR.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na rumeni strani *Joker.si,* do 8. septembrovca inkluzivno. Nagrade so.

MEGABLOKOVSKI KVIZNIK

Če imaš poln kufr Call of Dutyjevega multiplayerja, ker te je na liniji nek mulc spet ozmerjal z ginekološkimi izrazi, se lahko po novem zatečeš k figuricam mož na dolžnosti. V prejšnji številki revije smo popisali igrače kanadske znamke Mega Bloks, ki specialcem in teroristom (in zombijem) nadenejo legoidno preobleko. Gre za klon danskega kockanja, ki pa je napravljen kakovostno. Vojački so denimo sestavljeni iz precejšnjega števila delčkov, prav do noža, pripetega na stegno. Potem lahko zlikovce zarediš v sestrino / hčerkino Barbie hišo in tako pridobiš izgovor, da jo zdemoliraš z dinamitom. Kolateralna škoda, pač.

Da se z dotičnimi možici lahko igraš, je treba imeti domišljijo in poznati nekaj Call of Dutyjevega sveta. A to brzda ni problem, zato se le preizkusi s kviznikom. Rešitev do 6. septembra vnesi v glasovnico na Joker.si in upaj, da so vsi ostali glasovalci zafrknili, ker so tako mladi, da še niso čisto pismeni. Potem morebiti dobiš enega od petih kompletov, ki jih je doniral slovenski uvoznik Orbico.

1. Kaj je poleg grobega škotskega naglasa še zaščitni znak stotnika Prica?

p) sekira
v) kilt
o) FREEDOOM!
z) mustače

2. Kaj pomeni Natov kodni vzklik 'Oscar Mike'?

a) On the Move
g) On Me
r) Oskar, dej mikrofon
e) nič, se pa frajersko sliši

3. Kje se je dogajala razvpita misija 'No Russian' v Modern Warfare 2?

a) v Kremlju
k) na moskovskem letališču
s) v Kabulu
t) na Luni

4. V Ghosts je južnoameriško zavezništvo napadlo ZDA s prav posebnim orožjem. Kaj je bilo to?

i) kiborški psi
u) nogometni navijači
l) satelitski topovi
k) telenovele s sublimnimi sporočili

5. Kateri znani glasbeni komad ti igra v eni od vietnamskih misij v Black Ops?

c) John Lennon – Imagine
e) The Rolling Stones – Sympathy for the Devil
n) Jimi Hendrix – Machine Gun
h) Wagnerjeve Valkire

6. Za prihajajoči del serije, Advanced Warfare, so zapregli znanega igralca. To je:

j) Adam Sandler
d) Boris Cavazza
o) Tom Hanks
p) Kevin Spacey



Bleemaža

LordFebo zleze 15 letnikov globoko in najde avgustovski Joker iz leta 1999. Takoj za naslovnico vidi oglas za prvo Matrico. Ja, toliko je že od Onega.

Petnajst let tega so bile kumarice zelo kisle. Opisov iger smo imeli celih sedem in le nekaj malega hardvera. Ko smo napisali obilje novic in vse pomagalnike, pretestirali ducat trdih diskov in troje grafičnih kartic ter postrgali poslednjo tematiko, nam je še vedno ostalo veliko praznine. Kako smo potemtakem napolnili revijo? Po zgledu butastih rubrik v ženskem časopisju – najbrž zato, ker je bila sosednja redakcija Smrkljina – smo ustvarili tako imenovani Kup neumnosti. To je bilo sedem strani dobesedno krnečesa: zajebantsko izpolnjeni obrazci, slikice, zgodbice in vokabular sto štirih jokerjevskih izrazov. Takrat nam je očitno dogajalo, dandanes izpade precej bedasto. Ampak šizntraktor moram pa zaprmej vnovič uporabiti!

Na tem mestu sem že omenjal Jokerjeve pomagalnike, rešitve iger, ki so po mojem mnenju svojčas zvišali vrednost reviji. Govorim iz lastnih izkušenj, saj sem sam že davno prej na tujem kupoval take cajtenge izključno zaradi avanturističnih Komplettlösungov. Ni bilo hujše muke, kot ko sem se v kakšnem Questu zataknil za tedne. Skratka, avgusta 1999 je Joker vseboval kar trinajst pomagalniških strani. Ker rubrika praviloma ni imela slik in je bila pisava manjša od drugih člankov, je to pomenilo okoli 150.000 znakov! Prispevki še zdaleč niso bili le za pustolovščine, kakršna bila tisti mesec samo Discworld Noir. Ne, sestavili smo podrobne skozihode za vse sorte špilov, celo za Aliens vs. Predator, Heavy Gear 2 in Dungeon Keeper 2. Očitno so bile igre tedi kompleksnejše ali pa smo mi živeli v utvari, da bralci hočete vodenja za roko skozi vsak nivo v streljanki ali strategiji. No, srčno upam, da je Jokerjeva mama, kakor smo rubriki rekli v pradavnini revije, vendarle bila v pomoč. Je šlo kar precej truda vanjo.



V Jokerju 73 ne gre spregledati glavnega tematskega članka. Opisali smo Bleem, najbolj znani in prvi komercialni emulator za playstation. To je bila velika zgodba, kajti par mojstrov je v asemblerju sprogramiralo kodo, za katero je Sony sprva trdil, da ni izvedljiva. Zadeva sicer ni delovala stoodstotno, toda Snetijeve besede so dovolj zgovorne: *"Bleem ni namenjen igranju vseh iger za playstation na PCju, marveč čimboljšemu igranju najboljših iger."* Program so z neko blazno piratsko zaščito, zaradi katere si moral imeti originalni ploščck v pogonu, prodajali za 30 dolarjev, dejansko pa si z njim lahko na monitorju in v višji ločljivosti špilal Gran Turismo, Final Fantasy VIII, Tekken 3, Metal Gear Solid ter še vrsto opasnih titlov. Sony je šel na sodnijo dva dni po pričetku prodaje in vložil tožbe vsevprek, med drugim celo zavoljo rabe screenshotov na Bleemovi embalaži. Toda programerji so dokazali, da so vse ustvarili z lastnim znanjem in veliko eksperimentiranja, zato so Tokijci vse pravde izgubili. David zmagal proti Goljatu, so tedaj kričali novičarski naslovi. No, kljub temu je Goljat toliko časa zamahoval in oviral, da je šla firmica v stečaj zaradi pravniških izdatkov. Dva iz ekipe sta nato, ironično, pri Sonyju našla zaposlitev.



Francoski **Dark Stone** (86) je bil eden od prvih Diablovih klonov, in to zelo dober, zato ga imamo igralci še danes v lepem spominu. Čeprav je v večini prvin sledil zgledu, se je od Hudičevca vseeno razlikoval v nekaj posebnostih. Grafika je bila poligonska, zato smo lahko pogled premikali po mili volji. Nadalje smo vodili dvoje junakov, kar je v tovrstni igri še danes edinstvenost. Pozdravili smo tudi kanček bolj možganske uganke, grajali pa potrebo po hrani, ki v špilih večinoma res najeda.



Naslovnica je pripadala Rowanovi letalski simulaciji **MiG Alley** (88). V njej nismo pilotirali miga, marveč je ime pomenilo ameriški izraz za severozahodni del Severne Koreje. Na tistem 'prehodu' se je namreč odvilo največ letalskih bitk v korejski vojni, kjer so se ameriški reaktivci F-86 sabre soočili s sovjetskimi migi 15. Igra je spopade izvrstno simulirala, velik plus pa sta bili dinamična kampanja in dobra grafika. Žal smo leteli samo na strani ZDA. V miga je bilo mogoče sesti le v večigralstvu.

Zapriseženi meč

Gospa Rohanna ga je motrila z druge strani potoka. "Dva moža in deček. Nas je triintrideset. Kako nam kanite preprečiti prehod?"

"No," je rekel Dunk, "povem vam. A samo vam."

"Kakor želite." Spodbodla je kobilo in odjezdila v potok. Ko je voda dosegla kobilin trebuh, se je ustavila in čakala. "Tukaj sem. Pridite bliže, ser. Obljubljam, da vas ne bom zašila v žakelj."

Preden se je Dunku uspelo odzvati, ga je ser Eustace zgrabil za roko. "Pojdite k njej," je rekel stari vitez, "a pomnite Malega leva."

"Kakor porečete, gnada." Dunk je odvedel Groma v vodo. Ustavil se je ob njej in rekel: "Gnada."

"Ser Duncan." Segla je proti njemu in položila dva prsta na njegovo oteklo ustnico. "Sem to storila jaz, ser?"

"Zadnje čase me ni oklofutal nihče drug, gnada."

"To ni bilo lepo od mene. Kršila sem gostoljubje. Dobri septnik me je ošteval." Zazrla se je čez vodo k seru Eustaceu. "Komajda se še spomnim Addama. To je bilo pred več kot pol mojega življenja. Toda spominjam se, da sem ga ljubila. Nobenega od drugih nisem."

"Njegov oče ga je skupaj z brati položil med robidnice," je rekel Dunk. "Robidnice so mu bile všeč."

"Spomnim se. Nabiral mi jih je in jedla sva jih, zmešane s smetano."

"Kralj je starcu odpustil za Daemona," je rekel Dunk. "Skrajni čas je, da mu vi odpustite za Addama."

"Dajte mi Bennisa, pa bom premislila."

"Bennis ni moj, da bi vam ga lahko izročil."

Zavzdihnila je. "Ne bi vas rada ubila."

"In jaz ne bi rad umrl."

"Potem mi izročite Bennisa. Odrezali mu bomo nos in ga vrnili. Potem bo to končano."

"A vendarle ne bo," je rekel Dunk. "Še vedno je treba urediti glede jezu in ognja. Nam boste predali može, ki so ga podtaknili?"

"V hosti so bili hrošči leščerbarji," je rekla. "Znabiti so ga zanetili oni s svojimi leščerbami."

"Ne šalite se več, gnada," jo je posvaril Dunk. "Zdaj ni čas za to. Podrite jez in prepustite seru Eustaceu vodo, da se oddolžite za gozd. To je pošteno, mar ne?"

"Bilo bi, če bi gozd požgala jaz. Vendar ga nisem. Bila sem v Mrzlem jarku, varno v postelji." Ozrla se je navzdol proti vodi. "Kaj nam lahko prepreči, da ne bi odjezdili čez potok? Ste med skale raztresli železne kremplje? Poskrili lokostrelce v pepel? Povejte mi, kaj mislite, da nas bo ustavilo?"

"Jaz." Snel si je železno rokavico. "V Bolšjem podnu sem bil vedno večji in močnejši od drugih fantov, tako da sem jih pretepal in jim kradel. Starec me je naučil, da tega ne smem početi. Rekel je, da je to narobe, poleg tega imajo majhni fantje lahko silne velike brate. Izvolite, oglejte si tole." Dunk si je zasukal prstan s prsta in ji ga pomolil. Morala je izpustiti kito, da ga je prijela.

"Zlato?" je rekla, ko je začutila njegovo težo. "Kaj je to, ser?" Obračala ga je v dlani. "Pečatni prstan. Zlato in oniks." Zelene oči so se ji zožile, ko je preučevala pečat. "Kje ste to našli, ser?"

"V škornju. Zavitega v cunje in zatlačenega v konico." Prsti gospe Rohanne so ga oklenili. S pogledom je ošinila Egga in starega sera Eustacea. "Veliko ste tvegali, ko ste mi pokazali ta prstan, ser. Ampak kako to koristi nam? Če bi ukazala svojim možem, naj prečijo …"

"No," je rekel Dunk, "to bi pomenilo, da bi se moral spopasti."

"In umreti."

"Najverjetneje," je rekel, "in potem bi se Egg vrnil tja, od koder prihaja, in povedal, kaj se je zgodilo tukaj."

"Ne, če bi umrl tudi on."

"Ne verjamem, da bi ubili desetletnika," je rekel, upajoč, da se ne moti. "Ne *tega* desetletnika, ne bi ga. Tu imate triintrideset mož, kakor ste sami rekli. Možje govorijo. Tisti debeluh tam še posebej. Najsi bi izkopali še tako globoke grobove, bi se beseda razširila. Potem pa, no … ugriz pikastega pajka resda pokonča leva, toda zmaj je zver povsem druge sorte."

"Raje bi bila zmajeva prijateljica." Poskusila si je nadeti prstan. Bil je prevelik celo za njen palec. "Zmaj ali ne, moram dobiti Bennisa od Rjavega ščita."

"Ne."

"Sedem čevljev trme vas je."

"Palec manj."

Vrnila mu je prstan. "V Mrzli jarek se ne morem vrniti praznih rok. Rekli bodo, da je Rdeča vdova ob svoj ugriz, da je prešibka, da bi zadostila pravici, da ni mogla zaščititi svoje raje. Ne razumete, ser."

"Morebiti pa." *Bolj, kot si mislite.* "Spomnim se, kako je nekoč neki mali gospod v neurnih deželah vzel sera Arlana v službo, da bi mu pomagal v boju proti nekemu drugemu malemu gospodu. Ko sem starca vprašal, zaradi česa se borita, je rekel: 'Zaradi ničesar, poba. Samo tiče si merita.'"

Gospa Rohanna ga je osuplo pogledala, vendar je zdržala zgolj pol srčnega utripa, preden se je široko nasmehnila. "V svojem življenju sem slišala tisoč puhlih vljudnosti, toda vi ste prvi vitez, ki je v moji prisotnosti rekel *tič*." Pegasti obraz se ji je zresnil. "S temi merjenji tičev gospodi presojajo moč drug drugega in gorje tistemu, ki pokaže svoje slabosti. Če hoče ženska vladati, je že v izhodišču na slabšem. In če je ta ženska slučajno še *majhna* … Gospod Stackhouse ima skomine po mojih Podkvastih gričih, ser Clifford Conklyn ima staro terjatev do Listnatega jezera, tisti obupni Durwelli se preživljajo s krajo goveda … in pod lastno streho imam Velepednja. Vsak dan se prebudim z vprašanjem, ali je to tisti dan, ko me bo na silo vzel za ženo." Dlan se ji je tesno ovila okrog kite, tako močno, kot bi bila vrv, ona pa bi bingljala nad prepadom. "Vem, da to hoče. Drži se nazaj, ker se boji mojega srda, tako kot Conklyn in Stackhouse in Durwelli oprezno stopajo, kadar je vpletena Rdeča vdova. Če bi kdo od njih le za hip pomislil, da sem postala šibka in popustljiva …"

Dunk si je nataknil prstan nazaj na prst in izvlekel bodalo. Vdovine oči so se ob pogledu na golo jeklo razširile. "Kaj počenjate?" je rekla. "Ste ob *pamet*? Ducat samostrelov vas ima na muhi."

"Želeli ste kri za kri." Bodalo si je položil na lice. "Lagali so vam. Tistega kopača ni porezal Bennis, ampak jaz." Rob jekla si je pritisnil v obraz in zarezal navzdol. Ko je otresel kri z rezila, je nekaj rdečine oškropilo njen obraz. *Nove* pege, je pomislil. "Tako, Rdeča vdova je dobila svoje. Lice za lice."

"Dokaj blazni ste." Dim ji je napolnil oči s solzami. "Če bi bili boljšega rodu, bi se poročila z vami."

"Ja, gnada. In če bi prašiči imeli krila in luske in bi bruhali ogenj, bi bili zmaji." Dunk je pospravil bodalo nazaj v nožnico. V obrazu mu je začelo kljuvati. Kri mu je tekla po licu in kapala za ovratnik. Ob vonju je Grom prhnil in s kopitom tolkel po vodi. "Predajte mi može, ki so zažgali gozd."

"Gozda ni zažgal nihče," je rekla, "toda če je to storil kdo od mojih, je to zagotovo naredil, da bi mi ugodil. Kako bi vam lahko izročila takšnega moža?" Ozrla se je k svojemu spremstvu. "Najbolje bi bilo, da bi ser Eustace umaknil obtožbo."

"Prej bodo tisti prašiči bruhali ogenj, gnada."

"V tem primeru moram zagovarjati svojo nedolžnost vpričo bogov in ljudi. Povejte seru Eustaceu, da zahtevam opravičilo … ali sojenje. Izbira je njegova." Zasukala je kobilo in odjezdila nazaj k svojim možem.

Njuno bojišče bo potok.

Septnik Sefton je zabredel v vodo in odžebral molitev, rotil Očeta nad nami, naj gleda na ta moža in jima pravično sodi, prosil Vojščaka, naj nakloni svojo moč možu, čigar namen je bil pravičen in resničen, moledoval Mater, naj se usmili lažnivca, da bo oproščen svojih grehov. Ko je odmolil svoje, se je še poslednjič obrnil k seru Eustaceu Osgreyu. "Ser," je dejal, "ponovno vas rotim, umaknite obtožbo."

"Ne bom je," je drhtečih brkov dejal starec.

Debeli septnik se je obrnil h gospe Rohanni. "Svakinja, če ste storili to reč, priznajte svojo krivdo in ponudite dobremu seru Eustaceu povračilo za njegovo hosto. Sicer bo morala teči kri."

"Moj prvak bo dokazal mojo nedolžnost vpričo bogov in ljudi."

"Sojenje s spopadom ni edini način," je rekel septnik do pasu v vodi. "Oba rotim, odpravimo se v Zlati gaj in dajmo spor v presojo gospodu Rowanu."

"Nikdar," je rekel ser Eustace. Rdeča vdova je odkimala.

Ser Lucas Pedenjpoljski je pogledal gospo Rohanno, obraz mu je potemnel od besa. "Ko bo konec te glumaške burke, se *boste* poročili z mano. Kakor si je želel vaš gospod oče."

"Moj gospod oče vas ni poznal tako dobro kot jaz," mu je vrnila.

Dunk je poklenil na koleno ob Egga in mu položil pečatni prstan v dlan: štirje troglavi zmaji, dva in dva, grb Maekarja, princa Poletnega dvora. "Nazaj v škorenj," je dejal, "toda če slučajno umrem, pojdi k najbližjemu očetovemu prijatelju in naj te odpelje nazaj v Poletni dvor. Ne skušaj prečiti cele Dalje sam. Glej, da ne pozabiš, sicer te bo obiskal moj duh in ti primazal eno okrog ušes."



"Da, ser," je rekel Egg, "ampak bi raje videl, da ne bi umrli."

"Prevroče je za smrt." Dunk si je nadel šlem in Egg mu ga je pomagal čvrsto pripeti k ovratniku. Kri se mu je lepila po obrazu, četudi si je ser Eustace s plašča odtrgal krpico, da bi pomagal zaustaviti krvavitev iz zareze. Vstal je in stopil h Gromu. Ko se je zavihtel v sedlo, je opazil, da se je dim že razkadil, toda nebo je bilo še temno. *Oblaki,* je pomislil, temni oblaki. Tako dolgo že traja. *Morebiti je zlovešče znamenje. Toda zlovešče zanj ali zame?* Dunku znamenja niso šla dobro od rok.

Na drugi strani potoka je konja zajezdil tudi ser Lucas. Njegov jahanec je bil rjavkasto rdeč bojni konj, izvrstna žival, iskra in krepka, vendar ne tako velika kot Grom. Toda kar je konju manjkalo v velikosti, je nadoknadil z oklepom: oklepljena je imel vrat in glavo, trup pa mu je prekrivala lahka verižnina. Velepedenj sam je nosil črn emajliran ploščni oklep in srebrnkasto verižnino. Vrh šlema mu je zločesto ždel pajek iz oniksa, toda na ščitu je nosil svoj grb: levo lento, šahirano črno in belo, na bledo sivem polju. Dunk je opazoval sera Lucasa, kako ga je podal oprodi. *Ne kani ga uporabiti.* Ko mu je drugi oproda prinesel bojno sekiro, je vedel, zakaj. Sekira je bila dolga in smrtonosna z obitim ročajem, težko glavo in strahovito špico na hrbtu, vendar je bila dvoročno orožje. Velepedenj bo moral zaupati oklepu, da ga bo ščitil. *Moram ga napasti tako, da bo obžaloval svojo odločitev.*

Njegov lastni ščit je bil na levi roki, ščit, na katerega je Tansella naslikala njegova brest in utrinek. V mislih mu je odmevala otroška pesmica. *Ščitita me, železo in hrast, da mrtev ne padem v pekla past.* Izvlekel je meč iz nožnice. Njegova teža v rokah ga je navdala z dobrim občutkom.

Pritisnil je pete v Gromove boke in odvedel velikega bojnega konja v vodo. Na drugi strani potoka je ser Lucas storil isto. Dunk se je usmeril desno, da bi Velepednju nastavil levo stran, varovano s ščitom. Ser Lucas ni kanil mirne volje privoliti v to. Urno je zasukal svojega konja in naletela sta skupaj v tresku sivega jekla in zelenega pršca. Ser Lucas je udaril z bojno sekiro. Dunk se je moral zasukati v sedlu, da jo je prestregel s ščitom. Od sile udarca mu je potisnilo roko navzdol in zaškrtal je z zobmi. V odgovor je zamahnil z mečem, zarezal je s strani, da je drugega viteza zadel pod dvignjeno roko. Jeklo je zavreščalo ob jeklu in začelo se je.

Velepedenj je spodbujal svojega konja v krog, da bi prišel na Dunkovo nezaščiteno stran, toda Grom se je obrnil, ga pričakal in šavsnil proti drugemu konju. Ser Lucas je drugega za drugim trosil silne udarce, stoječ v stremenih, da bi dal glavi sekire vso svojo težo in moč. Dunk je prestavljal ščit, da je prestregel sleherni udarec. Na pol čepe za hrastovino je rezal po Velepednjevih rokah in boku in nogah, toda njegov oklep je odvrnil vsak zamah. Krožila sta drug okrog drugega, spet in spet, voda jima je pljuskala ob nogah. Pedenjpoljski je napadal in Dunk se je branil, oprezujoč za šibko točko.

Nazadnje jo je le opazil. Vsakič, ko je ser Lucas dvignil sekiro za nov zamah, je pod njegovo roko zazevala vrzel. Tam sta bila verižnina in usnje ter podloga pod njima, a brez jeklenih plošč. Dunk je držal ščit kvišku in skušal tempirati svoj napad. *Kmalu. Kmalu.* Sekira je treščila navzdol, se osvobodila, se dvignila. Zdaj! Zasadil je ostroge v Groma, da se je pognal bliže, in sunil z dolgim mečem, da bi zasadil konico v odprtino.

Toda vrzel se je zaprla tako urno, kakor se je prikazala. Konica meča je opraskala rondel in Dunk, ki se je preveč iztegnil, je skoraj izgubil ravnotežje. Sekira se je treskoma spustila, se poševno odbila od železnega oboda Dunkovega ščita, zaškrtala ob stran njegovega šlema in oplazila Groma po vratu.

Bojni konj je zavreščal in se povzpel na zadnji nogi, zaradi bolečine je pogledal z belim, zrak pa je napolnil bakren vonj krvi. Ravno, ko se je Velepedenj približal, je zamahnil z železnima podkvama. Ena je zadela sera Lucasa v obraz, druga v ramo. Nato se je težki bojni konj zgrudil na njegovega jahanca.

Vse se je zgodilo v hipu. Oba konja sta prepleteno telebnila, brcala in grizla drug drugega, penila vodo in blato pod njo. Dunk se je skušal vreči iz sedla, toda noga se mu je zapletla v streme. Zrušil se je z obrazom naprej in panično zajel zrak, preden mu je potok privršal v šlem skozi režo za oči. Stopalo je imel še vedno ujeto in začutil je podivjan poteg, ko mu je Gromovo premetavanje skorajda izpahnilo nogo. Skoraj enako urno je bil osvobojen, se obračal, tonil. Za hip je nemočno opletal po vodi. Svet je bil moder in zelen in rjav.

Teža oklepa ga je vlekla navzdol, dokler ni z ramo trčil ob strugo potoka. *Če je to spodaj, je zgoraj v drugo smer.* Dunkove roke, odete v jeklo, so greble po kamnih in pesku, dokler nekako ni spravil nog podse in vstal. Opotekal se je, od njega se je cedilo blato, iz lukenj za dihanje v udrtem šlemu je lila voda. Vsrkal je zrak. Obtolčeni ščit se mu je še vedno oklepal leve roke, toda nožnico je imel prazno in meč je izginil. V šlemu je poleg vode imel tudi kri. Ko je skušal prestopiti na drugo nogo, mu je silovita bolečina v gležnju prebodla vso nogo. Opazil je, da se je obema konjema uspelo postaviti na noge. Zasukal je glavo, z enim očesom škilil skozi kopreno krvi, iščoč nasprotnika. *Ni ga, je pomislil, utonil je ali pa mu je Grom strl lobanjo.*

Ser Lucas je planil iz vode tik pred njim z mečem v roki. Z divjim udarcem je zadel Dunkov vrat, glavo je obdržal na ramenih zgolj zaradi debeline oklepnega ovratnika. Ni imel meča, s katerim bi odgovoril, samo ščit. Umaknil se je in Velepedenj je šel za njim, kričal in zamahoval. Dunkova privzdignjena roka je odrevenela zaradi udarca nad komolcem. Ob zamahu po boku je zaječal od bolečine. Ko se je ritensko umikal, se mu je pod stopalom obrnil kamen, da je klecnil na koleno in pristal v vodi do prsi. Ščit je dvignil, toda tokrat je ser Lucas zamahnil tako silovito, da se je debela hrastovina natančno po sredi razklala, ostanke pa je butnilo Dunku v obraz. V ušesih mu je zvonilo in usta je imel polna krvi, toda nekje v daljini je zaslišal Eggovo vpitje: "Dajte ga, ser, dajte ga, dajte ga, *pred vami je!*"

Dunk se je vrgel naprej. Ser Lucas je osvobodil meč za naslednji zamah. Dunk je treščil vanj v višini pasu in ga zbil vznak. Znova ju je pogoltnil potok, toda tokrat je bil Dunk nared. Roko je ovil okrog Pedenjpoljskega in ga potisnil na dno. Izza obtolčenega, zveriženega Velepednjevega vizirja so privreli mehurčki, a se ni predal. Na dnu potoka je našel kamen in začel udrihati po Dunkovi glavi in dlaneh. Dunk je tipal po opasaču. *Sem izgubil tudi bodalo?* se je vprašal. Ne, bilo je tam. Roko je sklenil okrog držala in ga izvlekel ter ga počasi zadrl skozi spenjeno vodo, skozi železne obročke in parjeno usnje pod roko Lucasa Pedenjpoljskega ter ga med potiskanjem obračal. Ser Lucas je trzal in se sukal, moč pa ga je počasi zapustila. Dunk se je odrinil in zalebdel. V prsih mu je gorelo. Mimo obraza mu je švignila riba, dolga, bela in vitka. *Kaj je to?* se je vprašal. *Kaj je to? Kaj je to?*

Prebudil se je v napačnem gradu.

Ko so se mu oči odprle, ni vedel, kje je. Bilo je blaženo hladno. V ustih je imel okus po krvi in krpo čez oči, težko krpo, dišečo po neki maži. Vonj ga je spominjal na žbice. Dunk je zatipal po obrazu in odmaknil krpo. Nad njim je po visokem stropu poplesovala svetloba bakle. Po škarnikih so se sprehajali krokarji, strmeli vanj z drobnimi črnimi očmi in mu kvorkali. *Vsaj oslepel nisem.* Bil je v moistrovem stolpu. Stene so bile obložene s policami, polnimi zeli in napojev v glinenih posodicah ter posodah iz zelenega stekla. Miza na kozah v bližini je bila prekrita s pergamenti, knjigami in nenavadnimi medeninastimi napravami, vse je bilo oškropljeno z iztrebki krokarjev med škarniki. Slišal jih je, kako mrmrajo drug drugemu.

Skušal je sesti. Namera se je izkazala za hudo napako. Glava mu je zaplavala, njegova leva noga pa je zakričala od neznanske bolečine, ko je nanjo hotel prestaviti težo. Opazil je, da ima gleženj ovit v platno, platnene trakove pa je imel tudi okrog prsi in ramen.

"Bodite pri miru." Nad njim se je pojavil obraz, mlad in upadel, s temnimi rjavimi očmi na obeh straneh kljukastega nosu. Dunk je poznal ta obraz. Mož, čigar last je bil, je bil ves odet v sivo, okrog vratu pa mu je visela verižna ovratnica, moistrovska ovratnica mnogoterih kovin. Dunk ga je zgrabil za zapestje. "Kje?"

"V Mrzlem jarku," je rekel moister. "Bili ste prehudo poškodovani, da bi se vrnili v Utrdnik, tako da nam je gospa Rohanna ukazala, naj vas prinesemo sem. Spijte to." Privzdignil je čašo ... nečesa ... k Dunkovim ustnicam. Napitek je bil trpkega okusa, podobnega kisu, toda vsaj spral je okus po krvi.

Dunk se je prisilil, da je spil vse. Zatem je sklenil in razklenil prste mečevalske roke, nato še druge. *Vsaj moje dlani še delujejo in roke.* "Kaj ... kaj sem si poškodoval?"

"Česa si niste?" Moister je prhnil. "Zlomljen gleženj, zvito koleno, zlomljena ključnica, odrgnine ... zgornji del trupa imate pretežno zelen in rumen, desno roko pa vijoličasto črno. Mislil sem, da imate tudi počeno lobanjo, a je očitno nimate. Potem je tu še zareza na licu, ser. Bojim se, da vam bo ostala brazgotina. Aha, in ko smo vas potegnili iz vode, ste se že utopili."

"Utopil?" je vprašal Dunk.

"Nikdar nisem mislil, da lahko kdo pogoltne toliko vode, niti če je velik kot vi, ser. Lahko ste srečni, da sem železoroden. Svečeniki Utopljenega boga znajo utopiti moža in ga znova oživiti, jaz pa sem preučeval njihova verovanja in šege."

Utopil sem se. Dunk je znova skušal sesti, toda ni imel dovolj moči. Utopil sem se v vodi, ki mi ni segala niti do vratu. Zasmejal se je, potem pa zaječal od bolečine. "Ser Lucas?"

"Mrtev. Ste dvomili?"

Ne. Dunk je dvomil o veliko stvareh, a o tem ne. Spominjal se je, kako je moč obenem zapustila vse Velepednjeve ude.

George R. R. Martin

Odlomek je iz povesti Zaprisežen meč, ki v prevodu Boštjana Gorenca prihodnji mesec izide v zbirki Vitez iz Sedmih kraljestev. Štorije o klativitezu Dunku in njegovem oprodi Eggu se godijo kakih sto let pred dogajanjem v Igri prestolov.


ALI BOŠ SLADOLED?
OH, DA!


RAD IMAM SLADOLED.
POČAKAJ!


ZAKAJ NE BI RAJŠI VZEL TEGA? TA JE ŠE BOLJŠI!
ŠE BOLJŠI? OHOHO!


TISTEGA PRVEGA SEM SE RES ŽE MALO NAVELIČAL, ČEPRAV GA NITI ŠE POSKUSIL NISEM.
SEVEDA.
ZAKAJ NEKI BI SE ZADOVOLJIL S TISTIM SLADOLEDOM, ČE PA OBSTAJA TUDI BOLJŠI?


PRAVZAPRAV IMAM ZATE POSEBNO PONUDBO. SAMO ZATE, KER SI RAVNO TI.
POGLEJ!
OH!


TO PA RES IZGLEDA KOT TAKOREKOČ NAJBOLJŠI SLADOLED VSEH SLADOLEDOV.
P.B. 2014
ALI VENDAR MISLIŠ, DA BI TI SLADOLED, KI BI BIL KAJ MANJ OD TEGA, SPLOH PONUDIL? JAZ ŽE NE!


POČAKAJ! VZEMI RAJŠI KAR TEGA, TA JE ŠE BOLJŠI!
ŠE BOLJŠI OD NAJBOLJŠEGA? OH, DA, SEM Z NJIM, TAKO SE MI ŽE SLINE CEDIJO!


AMPAK ZAGOTOVO OBSTAJA KJE ŠE BOLJŠI! HOČEM GA, NOČEM VEČ TEGA, KI JE OD TISTEGA SLABŠI! JAZ SI TO ZASLUŽIM!
BOLJŠI NE OBSTAJA. RES.


AAA! NA POMOOČ! MISLIM, DA ME JE PRAVKAR POVOZIL TANK!
PA RES, ČISTO SEM ZGROŽEN!



MARVEL
VARUHI
GALAKSIJE
Joker


THE LAST OF US™